

playtime!

bevezető ár:

644 Ft

12 S Ft 2000/01



poszter: DRIVER 2
KOUDELKA

teszt:

CHRONO CROSS
a squaresoft megelőző
csapása az FF IX előtt

teszt:

DINO CRISIS 2
megint leépülőben a
jurassic park



**PERFECT
DARK**

minden, amit
ki lehet hozni
a nintendóból!

újra szól a hathengerű!

DRIVER 2

BACK ON THE STREETS

27 játékeszt!

ALIEN RESURRECTION: Az idegenek feltámadtak PlayStationön • DUKE NUKEM LAND OF THE BABES: Duke megmenti a nők bolygóját • 18 WHEELER: Gumikacsa és társai DC-n • TONY HAWK'S PRO SKATER 2: Kéz és lábtörést kívánunk! • VALKYRIE PROFILE: Hogyan írjunk szerepjátékot a germán mitológiából? • SPYRO 3: A spiromániás zsebszörny a Sárkány évébe lépett

Alone in the Dark 4 • Fear Effect: Retro Helix • Metal Gear Solid 2 • Shenmue • Quark • Soul Reaver 2 • Mario Party 3 • Banjo-Tooie

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kamény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezdod a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibokkainia a következő Playtime! megjelenéséig hátrálavó időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között

**aki december 15-ig egy évre előfizet újságunkra
50 db PlayStation-játékot sorsolunk ki**

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találunk – már nagyon unjuk kerügetni őket!



playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó

6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából

12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólok nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



Chrono Cross

34. oldal



Driver 2

84. oldal

Sziasztok!

Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! első számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.

Reméljük, hogy ezzel eleget is tettünk a frissen induló lapok beköszöntőiben szokásos bevezető formaságoknak, és rögtön rátérhetünk a lényegre – merthogy fontos megbeszélni valónk van veled.

Most, hogy első számunk nagy része már elhajózott a nyomda irányába, és hamarosan horgonyt vet a kezdedben, látjuk csak igazán, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket, amikor kitaláltuk, hogy a legnépszerűbb játékkonzolokkal foglalkozó újságot fogunk csinálni. Mivel a modernizálás jegyében fejszénket szeretnénk mihamarabb láncfűrészre cserélni, és mi csak egy kicsi szerkesztőség vagyunk, szükségünk van arra, hogy megtudjuk a legmértvadbóbb véleményt a munkánkról – a Tiédet, aki megvetted ezt az újságot. (Rövid és középtávú terveink között ugyanis kiemelt helyen szerepel, hogy a jövőben se mondj le erről a nemes szokásodról.)

Amit most a kezdedben tartasz, az természetesen csak egy rugalmas elképzelés, amelyet szeretnénk a jövőben minél jobban az igényeidhez igazítani, és lehetőség szerint minél jobban bevonni téged is a Playtime! szerkesztésébe. Ezért kérünk arra, hogy töltsd ki a levelezőlapon található kérdőívet, illetve mihamarabb juttasd el hozzánk véleményedet első számunkról, illetve ötleteidet, hogy hogyan tudnánk minél színvonalasabb újságot készíteni – valami olyasmit, amit még talán te is megvennél.

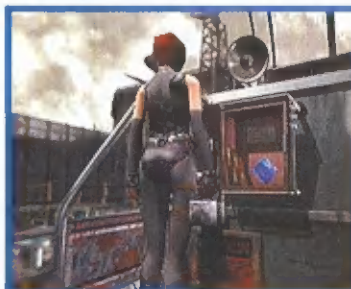
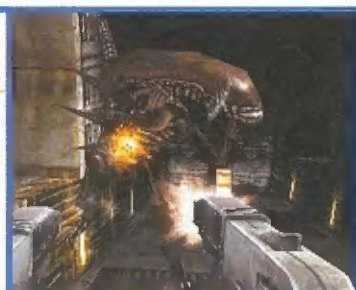
Mi most egy kicsit elmegyünk Driverezni, mert erre felé is kitért a Playtime!, de azért őszintén reméljük, hogy mihamarabb újra találkozunk – legkésőbb egy hónap múlva.

Köszönettel:

Playtime! Team

Alien Resurrection

48. oldal

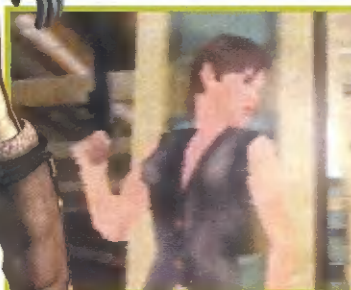


Dino Crisis 2

44. oldal

Shenmue

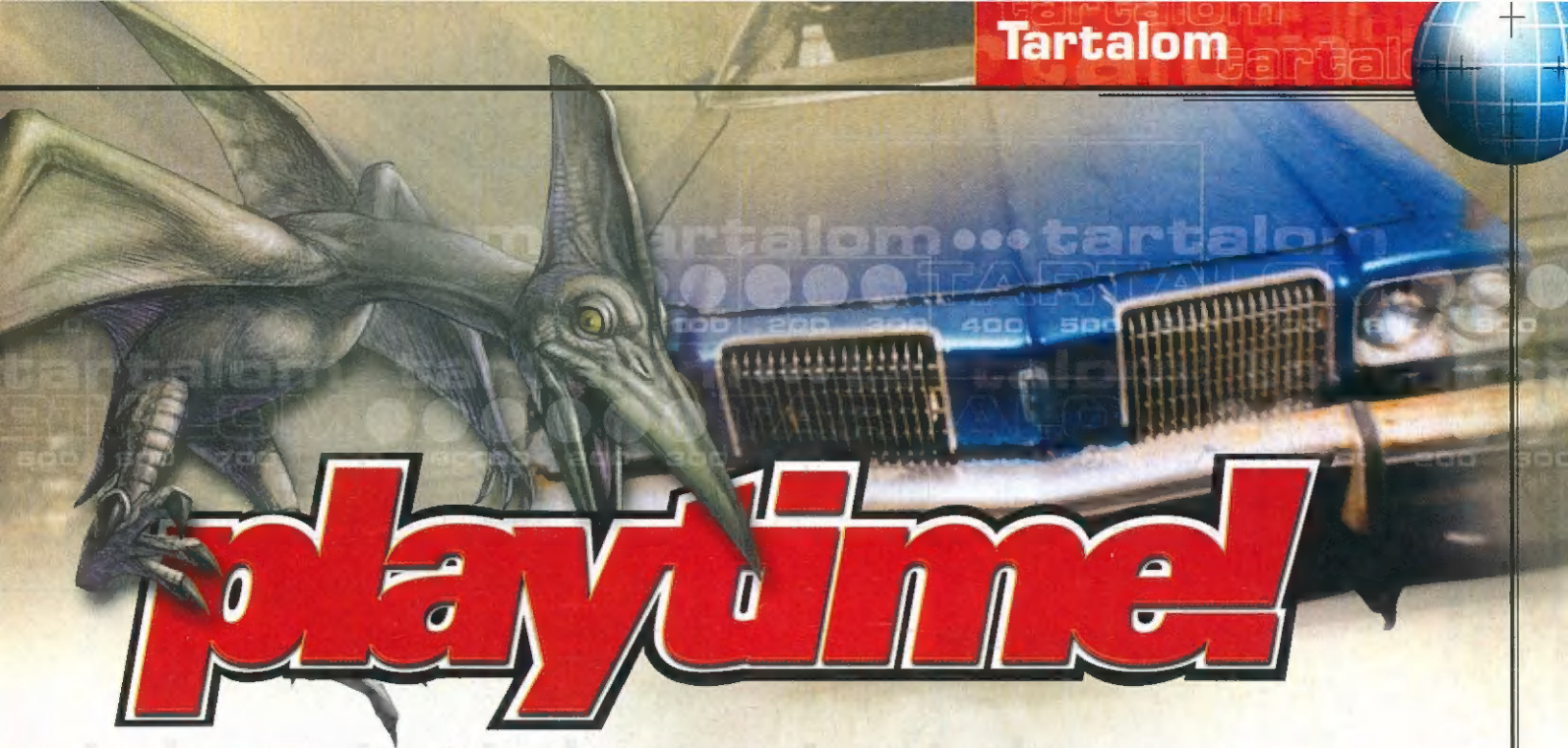
25. oldal



Perfect Dark

88. oldal





PLAYNEWS

News.....6

PREPLAY

Alone in the Dark 4.....14
 Fear Effect: Retro Helix16
 Dragon Warrior VII.....17
 Ducati World18
 Ferrari F360.....20
 Metal Gear Solid 2.....21
 Commandos 2.....22
 The Bouncer.....23
 Black and White.....24
 Shenmue25
 Quark.....26
 Soul Reaver 227
 Championship Surfer28
 Mario Party 3.....29
 Banjo-Tooie30
 SWI: Battle for Naboo.....31
 Conkers Bad Fur Day32

PLAYTEST

Chrono Cross34
 Dino Crisis 240
 Driver 2.....44
 Alien Resurrection.....48
 Spyro 3.....50
 Valkyrie Profile.....52
 Duke Nukem Land of the babes54
 Danger Girl.....56

Tony Hawk's Pro Skater 258
 Dave Mirra's BMX60
 Moto Racer.....61
 NHL 2001.....62
 NBA 200163
 Disney Dinosaur64
 Little Mermaid 2.....65
 Breakout.....66
 Bomberman.....67
 Ultimate Fighting Championship68
 Urban Chaos70
 Street Fighter 3.....72
 Extreme Sports73
 18 Wheeler74
 San Francisco Rush75
 Perfect Dark76
 Gauntlet Legends78
 Top Gear Rally 280
 Pokémon Snap.....81

PLAYTIPP

Driver 2.....84
 Perfect Dark88
 Cheat94

PLUG'N'PLAY

PS2102
 Xbox.....104
 Gamecube105

PLAYNEWS 12

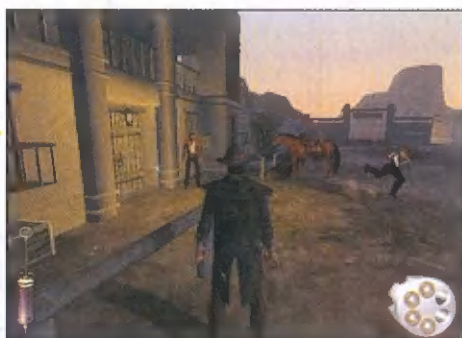


007 Racing



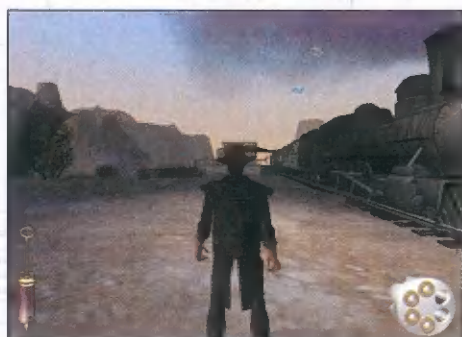
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	Eutechnyx
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. január

Az EA nem hagyja paragon heverni az idén megvásárolt kizárólagos James Bond-licencét, több platformra tíznél is több programot fejlesztettek, melyek közös jellemzője az, hogy Pierce Brosnan szerepét alakíthatjuk bennük. Playstationra ezek közül a 007 Racing nevet viselő program a legérdekesebbnek tűnő, hiszen ebben a James Bond-filmekből megszokott autós üldözéseket játszhatjuk újra, 15 küldetésben. Fantasztikus autókban ülhetünk (legtöbbször egy Aston Martinban), és ezekkel lélegzetelállító tájakon száguldozhatunk, hogy megmentsük a világot. Ellenfelünk a The World Is Not Enough-ból ismert terrorista lesz, aki zsoldosok útján próbál majd akadályozni minket munkánk végzése közben – meg kell majd küzdenünk autókkal, kamionokkal, sőt, egy helikopterrel is. Nagyszerű játék lesz ez, amelyet a készítők karácsonyra akartak elkészíteni, de jelenleg nagyon úgy tűnik, hogy átcsúszik jövőre a megjelenése.



Gunslinger

A Gunslinger egy igen izgalmas korszakban játszódik, mégpedig a XIX. században, Amerikában. Igen, ez volt az igazi férfiak kora, akik a betevő whisky után a poros városkák főterén rendezték el nézeteltéréseiket. Egy hasonló férfit alakíthatunk a Gunslingerben is. A játék kezdetkor kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk küzdeni: irányíthatunk akár egy jófésült, kékszemű seriffet is, de gondolom mindenki a részeges, borostás rablóvezért fogja választani. A játékban minden megtalálható lesz, amit a vadnyugati filmekben láthattunk: lovaglás, indiánok, elrejtett kincsek, kis városkák, akasztás, postakocsi-rablás. Az éjjeli pillangókat is felcsíphetjük, de a vállalkozó szelleműek akár a kocsmá teljes kínálatát is végigihatják – természetesen részegen sokkal rosszabbul fogunk célozni, és a járásunk sem lesz egyenes. Ha a fenti dolgokat sikerül egységes egészévé összerakóvácsolni, valamint ha raknak bele multiplayer lehetőséget (ezt még nem döntötték el), akkor akár az egyik legjobb PS2 akciójáték lehet 2001-ben.



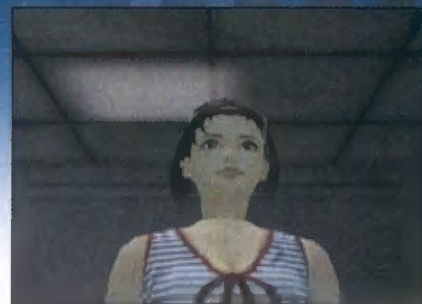
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. első fele

2000

Kiadó	Koei
Fejlesztő	Koei
Stílus	Kaland
Megjelenés	2001. nyara



7 Mansions



A 7 Mansions egy igen különleges kalandjáték lesz, amelynek különlegesége abból ered, hogy teljesen különbözik az egy-, és a többjátékos mód. Ha egyedül vágunk neki a kalandnak, akkor tulajdonképpen egy „szokványos” Resident Evil-klónnal szórakozhatunk. A játék egy szigeten játszódik, ahol több – egész pontosan hét – furcsa ház található. Két hős közül választhatunk: egyikük Kei, másikuk pedig a gyönyörű Rena. A történetről sajnos még nem lehet sokat tudni, de a készítők – állítólag – nagy hangsúlyt fektetnek a kidolgozására. A játék viszont sokkal izgalmasabb, ha ketten indulunk el. Ilyenkor osztott képernyőn irányíthatjuk a karaktereket, utunkon rafinált csapdák várnak ránk, melyeket csak együttes erőfeszítéssel lehet megúszni. Például: ha az egyik szereplő fogságba esik, akkor a másiknak ki kell szabadítania, még mielőtt valami kellemetlenség történik. Igen furcsa ez a megoldás (eddig kalandjátékokban még nemigen láthattunk multiplayer módot), reméljük jól sül majd el.



Street Lethal

A veredős játékok mellett talán az autóversenyből jelent meg a legtöbb a Sony új konzoljára, azaz stílszerűen: itt a legnagyobb a verseny. Ma már nem elegendő a jó grafika, és az élethű irányítás, valami mást is kell nyújtani. A Street Lethal esetében ez a „más” az autókban keresendő. Itt ugyanis nem mai gépeket vezethetünk, hanem még csak a tervezőasztalon elkészült-készülő csodajárgányokat. Ebből fakadóan a gépek sokkal gyorsabbak, sokkal kezelhetőbbek, mint mostani társaik. Emellett még a realiztikusnak beígért tőrési modell az, ami kiemelheti az átlagjátékok sorából a Street Lethalt. Hogy ez elég lesz-e, az kérdéses – a fejlesztők mindent megtesznek az ügy érdekében.



Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. második fele

Alien Front Online



DC



Az Alien Front Online célja, hogy végleg elmossa a határokat a játékkermek és az otthoni gépek világa között. Ez lesz az első játék ugyanis, amellyel a Dreamcast-tulajdonosok a játékkermi gépek használói ellen is ringbe szállhatnak. Az egyetlen különbség, hogy nekik a haláluk után nem kell újabb érmeiket a masinába dobálni. Maga a játék egy robotos-lövöldözős tucatprogram, amit azonban naggyá tesz a multiplayer lehetőség, ahol akár nyolcan is apríthatják egymást. Mivel nem csak agyatlan pusztításról van szó, mindkét csapatnak van egy parancsnoka, akik a mikrofonon (a játékkermi gépben alpból van, a Dreamcasthoz külön kell megvenni) keresztül adhatnak parancsokat alárendeltjeiknek. A játék pályái különböző amerikai városok „futuraizált” megfelelői lesznek, harcolhatunk a Golden Gate hídon, vagy akár a Capitolium kertjében is. Ha a SegaNet bírja majd a terhelést, nagyszerű játékkal lesz dolgunk!

Kiadó	Activision
Fejlesztő	Wow Entertainment
Stílus	Online akció
Megjelenés	2001. vége



PS2

No one Lives Forever

Nagyon divatba jöttek a női akcióhősök. A Perfect Dark, a Danger Girl és a Dino Crisis után (nem is beszélve Laráról) egy újabb játékban találkozhatunk egy igen csinos ügynőknővel. Az előbb említett hölgyekkel szemben Cate Archer nem a jövőben ténykedik, hanem a mindenki által ismert – ha másról nem is, de a korai James Bond filmekről biztosan – hatvanas években. Ügynőknők mindenféle kis bizgentyűvel (szakszóval: gadget) van felszerelve – ilyen a robbanó szájrúzs, a parfümnek álcázott sav-spray, vagy a rakétavetővé átalakított táská – , és egy teljesen titkos társaság, az UNITY tagja. A társaság az emberiség védelmét tűzte ki célul, ellenfeleik pedig megalomán gengszterek és örült tudósok közül kerülnek ki. Cate kalandjai különböző tájakon játszódnak, a hideg alpesi hegyvidéktől kezdve a karibi tengerpartokig megfordulunk majd. A PS2 verzió megjelenése fél évvel a PC-s után várható, és multiplayer módot valószínűleg nem fog tartalmazni.



Kiadó	Fox Interactive
Fejlesztő	Monolith
Stílus	FPS
Megjelenés	2001. közepe



Combat Flight Simulator

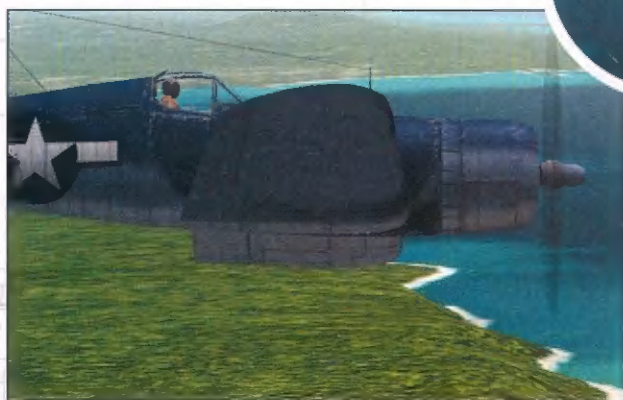


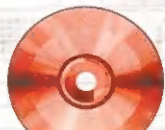
DC

Talán nemsokára megjelenik az első igazi repülő-szimulátor Dreamcastra (vagy egyáltalán: konzolra). Egy ideig úgy nézett ki, hogy az Xbox miatt nem adják ki a Dreamcastos verziót, de a Konami végül megegyezett a Microsofttal, így nemsokára már mi is részt vehetünk a második világháború csendes-óceáni csatáiban. Repülhetünk a két campaign egyikében (mint veterán japán pilóta, vagy az easy fokozatnak megfelelő fiatal amerikai katona), vagy akár az interneten hét társunkkal együtt. Grafikailag mindent felvonultat a program: felhők, vihar, eső, köd vagy vakító napfelkelte nehezítheti meg dolgunkat. Ha a program sikeres lesz, akkor talán elkészülhet a PS2-es változat is.

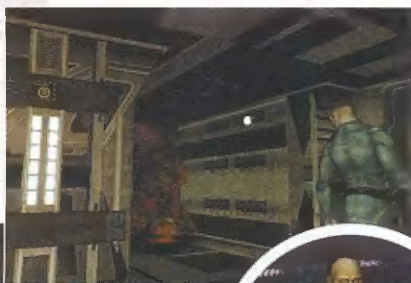


Kiadó	Konami
Fejlesztő	Microsoft
Stílus	Repülőgép szimulátor
Megjelenés	2001. január





PS2



Run Like Hell



Akinek van PSX-e, az már hallott a Resident Evilről, és az általa megteremtett stílusról (survival, azaz túlélő horror). Furcsa módon még egy klón sem jelent meg a PS2-re, dacára annak, hogy PS-en milyen sikeresek voltak (RE-sorozat, Dino Crisis-sorozat). Az első „túlélő horror” játék az új konzolra az Interplay Run Like Hellje lehet. A történetben egy bányász irányítását vehetjük át, akinek otthonát (az aszteroidát, ahol él és dolgozik) megtámadják az idegenek. Nick Connert ettől fogva mi irányítjuk, célunk pedig a menekülés. Ez nem lesz könnyű, a támadók ugyanis nagyon erősek (jó lesz, ha az Interplay ügyvédjei is azok, mert a támadók nagyon hasonlítanak az Alien-filmekben látott lényekre), legfélelmetesebb képességük, hogy lassanként kifejlesztik magukban az immunitást fegyvereink ellen. Ezért nem maradhatunk sokáig egy helyen, hiszen hiába van rengeteg töltenyünk, azok

egyre kevesebbet sebeznek; legjobb ilyenkor hátat fordítani, és futni, mint az őrült. Ez már önmagában is sokakat kíváncsivá tehet, hát még ha megjegyezzük, hogy megjelenésekor ez lesz az egyik legszebb PS2 játék!

Kiadó	Interplay
Fejlesztő	Digital Mayhem
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. tavasz

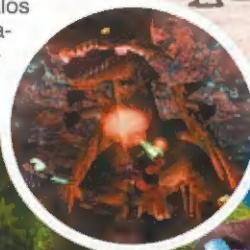
Phantasy Star Online



DC

A Phantasy Star Online sokunk álmát válthatja valóra, hiszen ez lesz az első multiplayer RPG, ami konzolra jelenik meg. A Dreamcast modemjét használva csatlakozhatunk az online világhoz, és ott maximum négyfős csapatokat alkotva (a világ bármely részén élő emberekkel) kalandozhatunk. A hősöket ezernyi küldetés, és még több leöleendő szörny várja, akiket real-time harcrendszert használva üthetünk le. Természetesen az idő is telik, a városokban – melyek kivitelezése a Final Fantasy VIII-világában levőkre emlékeztet – minden más éjjel, mint nappal, ahogy a valós életben is. Természetesen társainkkal mindenről elbeszélgethetünk, tárgyakat csereberélhetünk, vagy akár ki is hívhatjuk őket egy barátságos csatára. Azt még nem lehet tudni, hogy mi történik, ha meghalunk, remélhetőleg lesz esély a feltámadásra.

Kiadó	Sega of Africa
Fejlesztő	Sonic of America
Stílus	Online RPG
Megjelenés	2001. január



Tomb Raider film



Nem lehet kérdéses, hogy melyik a Lara Croft-rajongók által legjobban várt mozifilm. (Igen, eltaláltak: a Star Wars Episode Two...) Viszont jön a Tomb Raider Movie is, amely hosszú húzás-halasztás után 2001 nyarán talán már debütál az Egyesült Államokban – hozzánk kissé később jut csak el. A Paramount Pictures érdekes módját választotta a film népszerűsítésének: az érdeklődők az interneten keresztül ugyanis időről-időre betekinhetnek a kulisszák mögé, sőt, néha még élő(!) videóbejársásokat is láthatunk magáról a forgatásról.

Evil Dead: Hail to the King



PSX/DC

Kiadó	THQ
Fejlesztő	Heavy Iron
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. január



A véres, „láncfűrész-es-shotgunos” horrorfilmek koronázatlan királya az Evil Dead-sorozat volt, melynek első része 1982-ben jelen meg, majd még két rész követte (1987, 1993), és a trilogia igen nagy sikert aratott, főleg Amerikában. Természetesen ez a filmsorozat sem kerülhette el a játékká válást, és szinte egyszerre jelenik meg két platformra is. A játék 8 évvel az utolsó film után játszódik, és főhőse ugyanaz az Ash, aki már háromszor számolt le az élőholtakkal. Már azt hitte, hogy a legutolsó ütközet volt a végső, ám a Gonosz ismét megjelent – ki is vehetné fel ellene a harcot, ha nem Ash, akinek a legnagyobb gyakorlata ebben? A játék ismerős helyszíneken játszódik, és hősünk is a jól bevált eszközeivel harcol. A legjobb az egészben, hogy akár két fegyvert is foghatunk egyszerre, képzelj el, hogy milyen érzés lehet a bal kezeden egy láncfűrészsel, jobbodon pedig egy puskával küzdeni! Természetesen vér is lesz a játékban, bőven, talán nem véletlen, hogy 18 éven aluliaknak nagyon nem ajánlják...



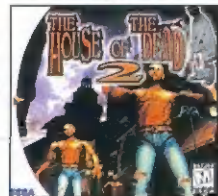
Oddworld csak Xboxra

Sajnálattal kell, hogy közöljük, a méltán népszerű sorozat következő epizódja csak és kizárólag az Xbox konzolra jelenik meg. Az Oddworld Inhabitants, a fejlesztő cég Lorne Lanning névre hallgató elnöke egyrészt az Xbox kiemelkedő grafikai képességeivel indokolta a váltást, de a rossz májúak inkább egy nagyobb pénzüsszeget sejtene a dolog mögött, amellyel a Microsoft szeretne volna elérni, hogy csakis az ő konzoljukra jelenjen meg. Érdekessége a döntésnek, hogy az Oddworld Munch's Oddysee-vel már rengeteget dolgoztak az Oddworld Inhabitants emberei, ezt bizonyította az internetes terjen-gő video, amelynek láttán mindenki szájátva bámult.



House of the Dead film

Újabb játék esett áldozatul a „csináljunk a népszerű játékokból mozifilm” mániának. A House of the Dead mozi stílusát tekintve a „tini-horror” kategóriába tartozik – akik élnek-halnak a Sikoly-sorozatért, azok ezt az alkotást se hagyják ki! A film története hűen követi a játék sztoriját, főszerepet kap benne egy megalomániás üzletember, aki zombik készítésével igyekszik megszerezni az uralmat a világ fölött. A fiatal főszereplők persze elpusztítják a zombikat, hogy boldogan éljenek egy ideig, legalábbis addig, amíg az okos producerek ki nem találják, hogy készítsék el a film második részét is.



Problémák a 4x VMU-val



Gondok adódtak a Japánban megjelent hivatalos négyszeres Sega Dreamcast memóriakártyával. Az ígéretesnek ígérkező kutyének több játékkal, többek között a Rayman 2-vel és a Carrierrel is kompatibilitási problémái vannak. Van olyan játék, amely nem ismeri fel a kártyát és nem hajlandó rámenteni, van olyan is amely ugyan felismeri, de rávenni még mindig nem hajlandó. A legfurcsább azonban az az eset, amikor a program nem ismeri fel a cuccot, de menteni tud rá! Kérdés, hogy ez mennyire befolyásolja a Sega amúgy sem túlságosan nagy népszerűségét a távol-keleti szigetországban.

Daytona USA: Network Racing



DC

Miután a Daytona USA elképesztően népszerű volt, sőt még ma is rendkívül közkedvelt autóverseny a játéktérképben, a rajongók legnagyobb öröme a Sega végre rászánta magát, hogy készít belőle egy Dreamcast-változatot is. Jóllehet anno már ■ Saturnos Daytona is nagyon hangulatos volt, mindenki epekedve várja, hogy végre egy teljesen arcade minőségű dolgot vihessük haza. Különösen izgatottak lehetünk annak tudatában, hogy a Dreamcast networkös lehetőségeivel immáron hálózati játék is be van tervezve – szóval nemhiába az alcím. Arról mondjuk nem szól a fáma, hogy egy 36K-s (vagy akár egy 56K-s) modemmel vajon tartható lesz-e majd a 60fps sebességű képfriesség. Majd meglátjuk.



Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. vége

Ready 2 Rumble Boxing



PS



Már a második menethez kongattak be a Midway híres-nevezetes boxjátékában, ■ Ready 2 Rumble Boxingban. Bár egyelőre még csak a Dreamcaston (no meg PS2-n) törethetjük be a virtuális orronkat, hamarosan a jó öreg PlayStationnel is ringbe szállhatunk – ha minden igaz, karácsonyig ki kell jönnie ■ játéknak. Mint ■ képeinken is látható, ezúttal is egészen extravagáns bunyósok közül válogathatunk (közül van például „Jacko” is), humoros jelenetekből tehát nyilván most sem lesz hiány. Reméljük legalábbis, hogy az animátorok megint brilliáztak – hiszen legutóbb is ettől volt olyan sajtóságos feelingje a dolognak.

Kiadó	Midway
Fejlesztő	Point of View
Stílus	Box
Megjelenés	2000. november

The World Is Not Enough

Kiadó	Budapest Arts
Fejlesztő	Electronic Arts
Stílus	FPS
Megjelenés	PS – 2001. január N64 – 2001. tavasz PS2 – 2001. nyár

A másik fejlesztés alatt álló James Bond játék szintén a legújabb film alapján készül, de ezúttal ■ „hagyományos” ügynökjátékról van szó. 12 egyre nehezedő küldetésben kell ellenséges bázisokra behatolnunk, és ott különféle célokat teljesítenünk. A játék szerencsére nem az eszeveszett mérszárlásról szól, hanem az eszünket, valamint a Dr. Q által gyártott eszközeinket (röntgen szemüveg, vonóhorog, irányítható kamera, stb) is használnunk kell, különben nem sokáig fogunk élni. A pályák közti videókat magából a filmből kieszedett filmrészletek alkotják, minden együtt

van tehát egy izgalmas játékhoz; ■ kérdés csak az, hogy a játékosok nem unják-e már ■ „egyedül-a-világ-ellen” szuperügynök-játékokat...A verziók között (a grafikától eltekintve, persze) a multiplayer módban vannak csak nagyobb eltérések, a PSX-verzióban ilyen nem lesz, a Nintendós változatban osztott képernyőn ketten vagy négyen játszhatunk, míg a PS2-verzióban valószínűleg az interneten is megküzdehetünk egymással.



SIMA/FPS



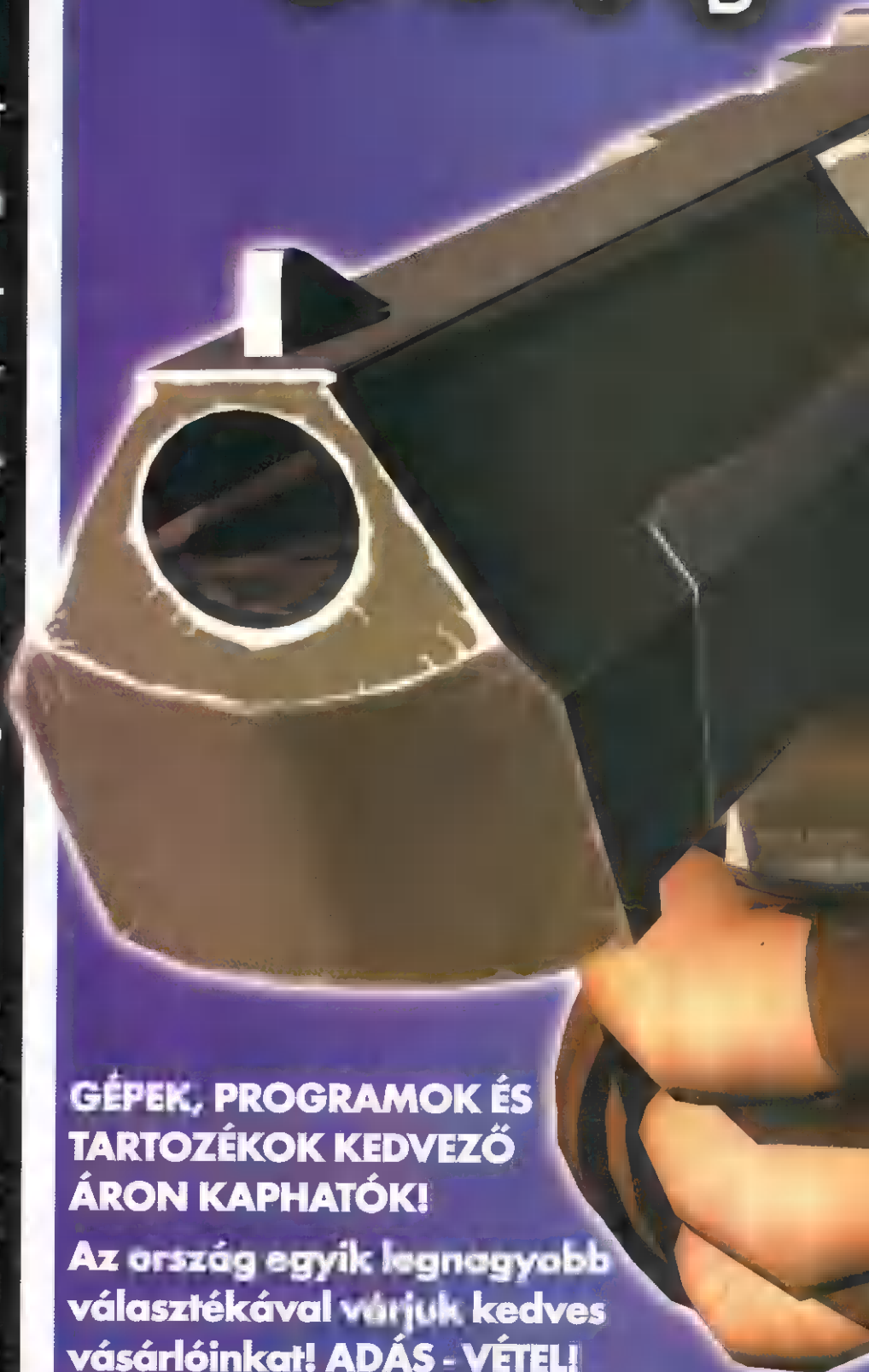
sega dreamcast
sony playstation
nintendo 64
gameboy
sega megadrive
sega saturn
super nintendo



1067 Budapest
Teréz krt.25.
Telefon: 302 4624
Nyitva: H-P: 10-19
Szo.: 10-14

1073 Budapest
Erzsébet krt.22.
Telefon: 342 0913
Nyitva: H-P: 10-18
Szo.: 10-13

ALPHAS CLUB



**GÉPEK, PROGRAMOK ÉS
TARTOZÉKOK KEDVEZŐ
ÁRON KAPHATÓK!**

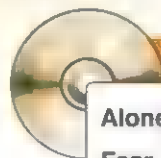
**Az ország egyik legnagyobb
választékával várjuk kedves
vásárlóinkat! ADÁS - VÉTELI!**

JÁTÉKGÉPEK SZERVÍZELÉSE GARANCIÁVAL!

**Viszonteladóknak nagy kedvezményekkel!
Üzletünkben DVD filmek
nagy választékban kaphatók!**



PREPLAY



PlayStation 2

Alone in the Dark 4	14
Fear Effect: Retro Helix	16
Dragon Warrior VII.....	17
Ducati World	18



PlayStation 2

Ferrari F360.....	20
Metal Gear Solid 2.....	21
Commandos 2.....	22
The Bouncer.....	23



▲ Ferrari F360

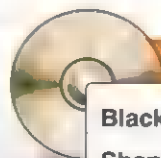


Nintendo 64

Championship Surfer	28
Mario Party 3.....	29
Banjo-Tooie	30
SWI: Battle for Naboo.....	31
Conkers Bad Fur Day	32

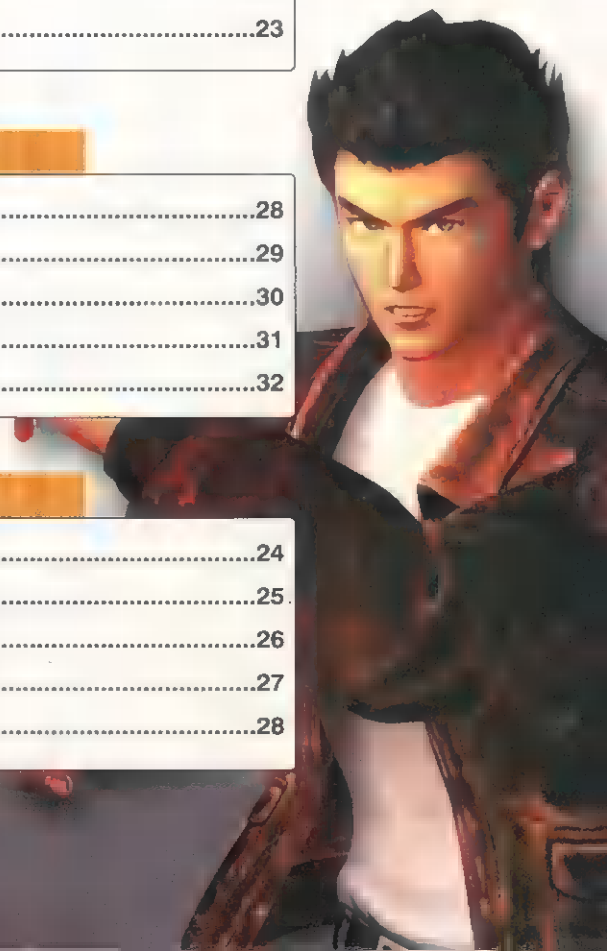


▲ Alone in the Dark 4



PlayStation 2

Black and White.....	24
Shenmue	25
Quark.....	26
Soul Reaver2.....	27
Championship Surfer	28



ALONE IN THE DARK 4

Típus	Akló/Kaland
Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	Dark
Megjelenés	2001

Carnby detektív ismét a sötétben tapogatózik



H.P. Lovecraft munkásságát lehet szeretni vagy nem szeretni, de egy biztos: fényes bizonyítéka annak, hogy Stephen King előtt is voltak nagyszerű horror-írók. Amikor a '90-es évek elején útjára indult a PC-s Alone in the Dark-sorozat, nem véletlenül választották témájául a Lovecraft által teremtett Cthulhu mítoszt, mert mindenütt lappangó Gonoszt egész egyszerűen mesterien formálta meg az író. Hősei szörnyű titkokat feszegetnek: különös nevű, gonosz istenségek csak arra várnak, hogy ősi álmukból felébredve ismét meghódíthassák a Földet.

Lovecraft kedvenc hőse, Edward Carnby, a magándetektív a számítógépes médiában is hamar közkedvelt alakká vált. Az Alone in the Dark első részét

kedvezően fogadta a közönség, amit így az elkövetkezendő években még kettő epizód követett. A játék egy műfaj alapjait rakta le. Bármilyen hihetetlen, de azok a játékok, amiket manapság Resident Evil-klónoknak szoktunk nevezni, valójában az Alone in the Darkot mondhatják az ősüknek. Az Alone in the Darkban alkalmazták elsőként filmszerű hatást kölcsönző, váltakozó kameranézete-



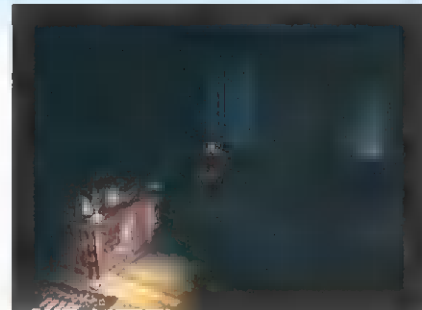
ket, ■ poligonos szereplőket szépen megrajzolt hátterek, és persze az első alkalom volt, hogy egy horrorfilmnek lehettünk ■ főszereplői!

Ki tudja miért, de a harmadik rész után jó sokáig kellett várni, hogy a sorozat folytatódjék. Carnby most vette a fáradságát, hogy visszatérjen. Hanem ez ■ Carnby már nem ugyanaz a Carnby: úgy tűnik, csupán a főhős neve változatlan, ■ minden más – a játék nyújtotta látványtól a kerettörténetig – megújult. Kezdjük talán a sztorival.

Ami ■ sorozat ismerőinek mindjárt fel tűnhet, igen nagyot ugrunk időben. Im-már nem a húszas években járunk, hanem napjainkban. Carnby bosszúra szomjazik, ugyanis a titokzatos Shadow Island szigeten holtan találják a legjobb barátját, Charles Fiskét. Úgy határoz, hogy a helyszínre utazik, s kinyomozza, mi történt. Közben eljut Fred Johnsonhoz, az FBI ügynökhöz, aki elmondja, hogy Fiske három ősi kőtábla után kutatott a szigeten, melyek egyes hiedelmek szerint ■ kulcsot jelentik egy iszonyatosan veszélyes erőhöz.

Johnson meggyőzi hősünket, hogy vegye át Fiske helyét, s folytassa a kutatást a régiségek után. Carnby természetesen igent mond, mert reménykedik benne, hogy ■ kutatás során rá fog bukanni Fiske gyilkosára is.

Mint hamarosan tapasztalja: ■ szigeten valami nem stimmel. A félelem költözött a vidék legapróbb zugába is. Kellemetlen, hideg téli éjszaka érkezik Shadow Islandre, majd nem telik el sok idő, és kész rémálommá válik ■ kirándulás. För-

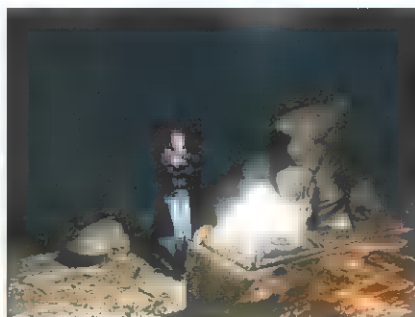
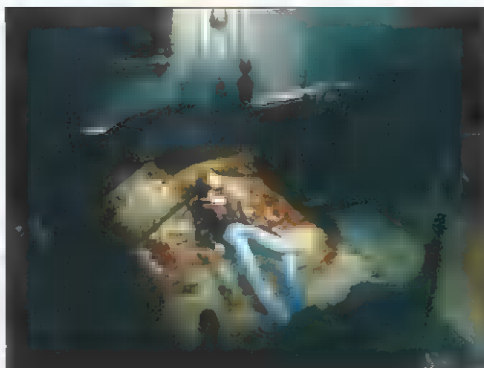
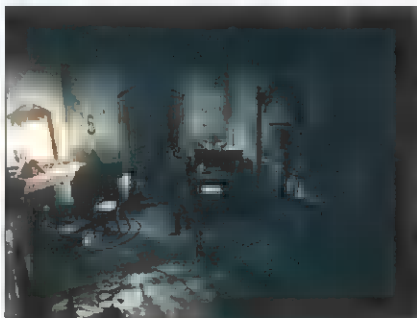


telmes kreatúrákkal találkozunk, akik szemlátomást azon vannak, hogy hátráltassák ■ küldetését teljesítésében. Emberrel jóformán nem is találkozunk a szigeten: már mindenki elmenekült, aki pedig esetleg még maradt, annak nyilván ■ józan esze ment el.

A riasztó körülmények azonban nem tántorítják hősünket. Nem habozik meglátogatni a sziget közepén magasodó ódon villát, amibe normális ember amúgy be nem lépne. Úgy tűnik, Carnby keresi a bajt, és meg is találja. Sok veszélyességbe (illetve veszélyességünkbe) kerül tehát, míg végre kideríti, mik is azok a bizonyos sötét erők, s milyen titok lappang az úgy háttérében...

Habár nem ■ biztos, hogy Carnby fogja kideríteni! Az első rész mintájára ugyanis rajta kívül most is van egy női főszereplő. Aline Cedrac egy antropológus, akit szintén ugyanaz a titok foglalkoztat. A játék készítői azt ígéri, hogy a szereplőválasztással két teljesen különböző történet van egybekombinálva – vagyis a választásunk révén teljesen más események történnek. Ez mondjuk már csak azért is így lehet, mert ■ hőseink különböző fegyverekkel fognak harcolni. A hagyományos lőfegyvereken kívül egészen különleges, mondhatni meglepő cuccok is akadnak, úgy mint lézer-stukker, plazma fegyver, stb.

A játék igazi gyöngyszemnek ígérkezik a műfajában. A nyomozató hangulatot már eleve biztosítani látszik az a tény, hogy sokszor semmit nem látni, s ezért csak a zseblámpánk fényére támaszkodhatunk. A fénycsóvába pedig nemritkán igen ijesztő dolgok kerülnek bele: hatalmasra nőtt pókok és hullók gondoskodnak a szórakoztatásunkról. A túlvilági teremtmények mellett összesen több mint 20 NPC karakterrel is kapcsolatba léphetünk. Ha minden igaz, nem csak a látvány, de a történet is filmből illő lesz. Nagy visszatérésre számíthatunk.



VISZONTELADÓI ÁRLISTA

GAME CITY

Budapest XIII. ker. Gömb u. 34. Tel.: 06 309 424 650 nyitvatartás: H-P 10.00-16.00

Fajta/leírás	Ár/ 1db	Ár/10db
Sony memó 1MB (utángyártott)	1500	1200
Sony memó 1MB (eredeti)	2000	1600
Sony memó 8MB (utángyártott)	3500	3200
Sony RGB-NTSC kábel	1500	1000
Sony sima joy (utángyártott)	1500	1000
Sony dupla shockjoy (utángyártott)	3500	3200
Sony sima joy eredeti	2500	2000
Sony dupla shock joy (eredeti)	5000	4200
Sony brutális dual shock joy	4000	3700
Sony joy hosszabító	1200	1000
Sony link kábel	1200	1000
Sony pisztoly (utángyártott)	3500	3000
Sony egér	4000	3000
Sony multitap	4800	4000
Sony rezgős kormány	15000	12000
Sony lemezek	1500-8000	
Sega Dreamcast gép+alap játék	55000	52000
Sega Dreamcast memó 1MB (ugy)	4500	4000
Sega Dreamcast memó 2MB (ugy)	5500	5000
Sega Dreamcast eredeti memó (VMS)	9000	8000
Sega Dreamcast rezgő (ugy)	3000	2500
Sega Dreamcast eredeti rezgő	8000	7000
Sega Dreamcast eredeti joy	10000	9500
Sega Dreamcast RGB-NTSC	3000	2500
Sega Dreamcast joy hosszabító	2500	2000
Sega Dreamcast billentyűzet	12000	10000
Sega Dreamcast pisztoly	10000	11000
Sega Dreamcast pisztoly (ugy)	7000	6500
Sega Dreamcast total controller	11500	10000
Sega Dreamcast+Sony memó 10MB	8500	
Dreamcast lemezek	5000-13000	

Az árak nem tartalmazzák 25% forgalmi adót.
Minden termékre 12 hónap garanciát vállalunk.

Cím: Budapest XIII. ker. Gömb u. 34.

Tel.: 06/309-424-650

Nyitvatartás: H-P 10.00-16.00

Csavar az időben

FEAR EFFECT RETRO HELIX

Típus	Akción/kaland
Kiadó	EIDOS
Fejlesztő	www.kronosdigital.com
Megjelenés	Kronos 2001. eleje



Az év elején ■ Eidos jóvoltából egy igen misztikus kalandban lehetett részünk. A közeljövő Hong Kongjába látogathattunk el, bár ■ nagyvárosi helyszín ellenére nem holmi Blade Runner sci-fibe keveredtünk, hanem egy különösen szövevényes emberrablási ügyet kellett felgöngyölítenünk. Az ■ mozzanat, hogy ujjat húztunk ■ Triádokkal, még csak ■ kezdet volt. Sokkal borzalmasabb ügybe keveredtünk, mint egy hétköznapi maffia leszámolás: a szálakat nem máshonnan, mint a túlvilágról mozgatták. A történet végén arra derült fény, hogy maga ■ pokol ura volt az ellenfeilünk. Ez volt ■ Fear Effect.

A Fear Effect – Retro Helixben folytatódik a történet, igaz, nem a végén, hanem mint az alcím ■ utal rá: az elején. Megismerhetjük azokat ■ nem éppen hétköznapi körülményeket, melyek összehozták ■ már jól ismert kalandorokból álló csapatunkat. Hogy mik is ezek a körülmények? Egyelőre még nem tudni pontosan, viszont úgy hírlík, ebben ■ kalandban még nagyobb szerepet kap ■ misztikum. A sztori ezúttal a génmanipulációval, és az egész emberiség múltjával foglalkozik. Visszatérve azonban a főhőseinkre: ahogy már az előző

részben megszokhattuk, több szereplő szempontjából kísérelhetjük végig ■ történetet. A főbb szerepek a következők:

Hana Tsu-Vachel, az elérhetetlen bérgyilkosnő, aki legalább annyira kívánatos, mint amennyire járatos a szakmájában.

Royce Glas, a volt amerikai titkos ügynök, akinek még a hátán is szeme van, hiszen üldözi az a kormány, amit egykor szolgált.

Jakob „Deke” Decourt, a hidegvérű zsoldos, aki egyszerűen csak pénzért öl – na meg természetesen egy kis élvezetért.

Végül a csapat a megszokott alakokon kívül kiegészül egy új karakterrel, Rain Qinnel. Ő Hana legjobb barátnője. Míg Hana az „izom”, addig Rain Qin ■ „ész”. Szintén meglehetősen csinoska, de a szépsége valami sötét titkot takar.

Aki már játszott ■ Fear Effect első részével, jól tudja: ■ jellegzetes kameranézetek ellenére nem egy Resident Evil-koppintásról van szó. A karakterek például egészen egyediek: mintha csak egy anime filmből léptek volna elő. A figurák rajzoltak tünnek, de mégis 3D-s. Ebben ■ 3D-s rajzfilmben pedig a cselekmény sem utolsó. Van benne sima tűzharc, van benne Metal Gear-féle lopkodás, és vannak kisebb logikai feladatok. Jó reflexekre és némi sütnivalóra egyaránt szükség van.

A sztorit mesélő köztételek sem akármilyenek. Művészi pontossággal van összerakva minden jelenet: passzol a zene, passzol a szinkron – igazi profi munka. Nyilván észre sem fogjuk venni, hogy több, mint kétórányi anyagot tesznek ki ezek az előre letárolt intermezók. Ami pedig igazán dicséretes: ■ filmbetétek abszolúte nem szakítják

meg ■ cselekményt, ugyanis mindenféle átmenet nélkül ékelődnek be az akciódús részek közé. Sosincs „loading” feliratú képernyő, még ■ meghalásokat követően sem kell várunk holmi töltögetés miatt!

A Retro Helixben továbbfejlesztett Motion FX3D technológia gondoskodik ■ megfelelő látványról, mely rendszer bizony már az előző részben is kitett magáért. Anélkül, hogy túlságosan befolyónánk a technikai részletekbe: ennek a techológiának köszönhető, hogy minden egyes helyszínt meglevenedik. A háterek nem statikusak, hanem folyamatosan mozognak. Mintha csak filmeket játszana be a gép: szél borzolja a fűvet, mozognak a fák, a városban mindenféle neonreklámok villognak az utcákon.

Ezúttal nyolc helyszínt összesen 800 kameranézetből fog életre kelni. Többek között a kaotikus Hong Kong, a New Yorkban található Hell’s Kitchen, a féltelmes fallal körülvett város, Xi’an, ■ első kínai császár elveszettnek hitt síremléke, és végül ■ legendás sziget, a halhatatlank sziklája: Penglai Shan. Hőseink keresztül-kasul utazzák a világot, míg végül szembenézhetnek Rain gonosz nővérével, Misttel.

A Fear Effect első részében ■ legtöbben azt kifogásolták, hogy csak egyetlen alkalommal volt érdemes végigjátszani, utána pedig mehetett a polcra porosodni. A Kronos most ezt úgy próbálja elkerülni, hogy játékként másként jönnek az ellenségeink. Az ellenfelek sokszínűsége mellesleg önmagában is garancia a változatosságra, hiszen több, mint 60 fajta karakterrel kerülhetünk összetűzésbe, s ezek mindegyike különböző típusú intelligenciával van felruházva. Ráadásul egyéb felfedeznivaló is akad bőven. Olyan felfedezni valók, amiket csakis egy újratekés után tudunk megtalálni. No ezek után panaszkodjon még valaki ■ szavatosságra!

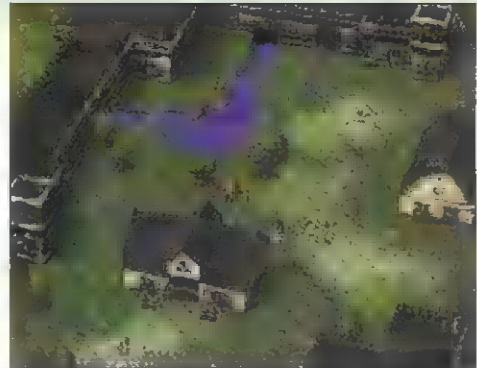
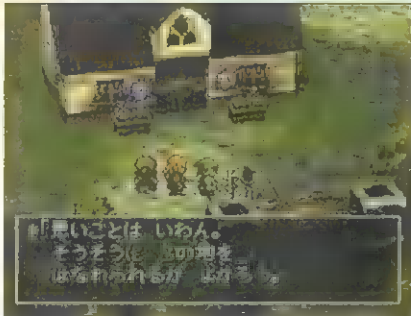
V.Z.
vzoli@vogel.hu



DRAGON WARRIOR 7

Típus	RPG
Kiadó	Enix
Fejlesztő	Enix
Megjelenés	2001. közepe

Heti hetes japán módra

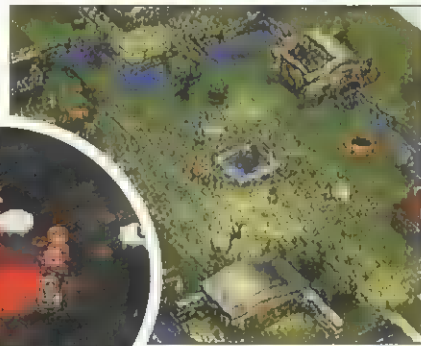


Egy európai RPG-rajongó számára valószínűleg nem mond sokat a Dragon Quest-sorozat neve, de Japánban hatalmas rajongótáborra van ezeknek a játékoknak. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a Dragon Quest legutolsó – hetedik – epizódjából eddig három és fél millió példány kelt el a távol-keleti szigetországban, és ezzel hatalmas teljesítménnyel csupán a Final Fantasy IX tudott lépést tartani. Az eredmények ismeretében nem véletlen, hogy a játék fejlesztője már gőzerővel dolgozik az angol változaton, amelyet valamilyen ismeretlen oknál fogva nem Dragon Questnek, hanem Dragon Warriornak hívnak. A játék egy vérbeli japán stílusú RPG, annak minden előnyével és hátrányával. Egy maximum három főből álló csapattal kell megmentenünk a világot a pusztulástól, az ehhez vezető út pedig meglehetősen rögzös: szörnyek ezreit kell lemészárolnunk, labirintusok százait felfedeznünk, miközben folyamatosan fejlesztjük hőseinket, hogy elég edzettek legyenek a végső összecsapásra. A program a japán RPG-k iratlan szabályait követve sztori illetve harcközpontú lesz.

A program főszereplője – aki egyébként egyszerű horgászként kezd a kalandokat – játék közben különféle foglalkozásokat választhat, és ezeket akár menet közben is váltogathatja (hasonlóan a Final Fantasy V-höz). Akik

szeretik a változatosságot, azok nyilván örömmel veszik tudomásul, hogy rengeteg különböző foglalkozás-fajta van a programban (pl. harcos, szerzetes, varázsló, pap, táncos, tolvaj, bárd, tengerész, pásztor vagy bohóc). Ha foglalkozást váltunk, akkor korábbi képességeink sem vesznek el, csak kissé más irányba terelhetjük karakterünk fejlődését.

A játék fejlesztése rengeteg időt vett igénybe, pedig egyből az előző rész megjelenése után elkezdték készíteni (az talán jelent valamit, hogy az még Super Nintendóra jött ki). Így nem véletlen, hogy a képeket elnézve a Final Fantasy-rajongók nem túlságosan lehetnek kibékülve a program grafikájával, olyan, mintha a fejlesztők pár évet egy lakatlan szigeten töltöttek volna, hiszen karakterek úgy néznek ki, mintha japán RPG-k hőskorából léptek volna elő: testükhöz képest aránytalanul nagy fejük van. Szerencsére az idő nem teljesen állt meg, a Dragon Warrior VII-ben bármikor szabadon forgatható kamera már napjainkat idézi (úgy ahogy azt Xenogearsban vagy Grandiában láttuk). A kissé deformált szereplők és világos színek képregény külsőt kölcsönöznek a játéknak, amelynek harcrendszere is hősi időköt idézi. Csatában ugyanis egyes szám első személyből szemlélhetjük az eseményeket, ami nosztalgikus emlékeket ébreszthet, hiszen elég régen jelent már meg olyan RPG, amely ezt a megjelenítési módot használja. A játék más szempontól is hű maradt gyökereihez, a többi hasonló stílusú programot elérő „minél egyszerűbb kezelés”-mánia a Dragon Warrior fejlesztőire hatástalan volt. Példának okáért ahhoz, hogy beszélgessünk valakivel, átkutassunk valamit vagy kinyissunk egy ládát, ahhoz egy al-



menüben kell kiválasztanunk a megfelelő parancsokat, nem elég megnyomnunk egy gombot – ahogy azt a SquareSoft RPG-iben szokás.

Ennek az igen változatos és összetett foglalkozás-rendszernek felfedezése vár arra, aki képes lesz felülemelkedni a kissé idejétmúlt grafikán és el tud merülni Dragon Warrior VII világában, amely a Final Fantasy IX mellett az egyik legígéretesebb, a közeljövőben megjelenő szerepjáték PlayStationre.

Caris
caris@vogel.hu



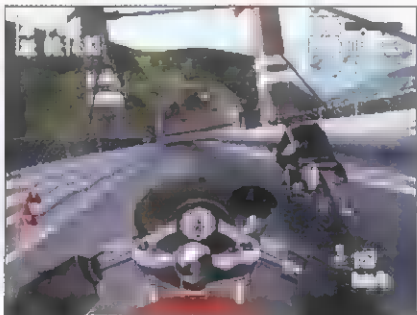
A kétkerekű Ferrarik világa

DUCATI WORLD

Típus	motor-szimulátor
Kiadó	Acclaim
Megjelenés	2000. vége



Érdekes, hogy míg autós játékból szinte havonta jelennek meg maradandó alkotások, a motorokat szerető rajongók eddig csak a Moto Racer-sorozat segítségével élhették ki igazán száguldási vágyaikat, az aberráltabbak pedig valamelyik Road Rash-epizódot nyomták napestig. Ezt ürt érezte meg az Acclaim, amikor szerződést kötött a Ducatival, az egyik leghíresebb olasz sportmotorgyártó céggel. Ezen kontraktus első gyermeke lesz a hamarosan megjelenő Ducati World című motor-szimulátor. Az olasz gyár egyébként már több, mint ötven éve gyárt motorkerékpárokat, s ők az



egyedüli nem japán gyár, amely néha meg tudja dönteni ■ gyorsasági versenyeken ■ négy nagy távoli-keleti típus (Suzuki, Honda, Kawasaki, Yamaha) uralmát.

A Ducati Worldben rengeteg játékfajta próbálhatunk ki. Ezek közül az egyik legegyszerűbb a Quick Race, amelyben ■ számítógép ellen kell bizonyítanunk nyolc pályán keresztül, hogy otthon érezzük magunkat a motorkerékpárunk nyergében. Aki ennél kissé összetettebb játékélményre vágyik, ■ kipróbálhatja a világbajnokságon való részvételt is, három nehézségi fokozaton. Itt már lehetőségünk nyílik újabb, – alpból nem választható – motorokat is nyerni. A harmadik legérdekesebb játékforma a Ducati World nevet kapta, amely egyfajta karrier-módnak felel meg: itt adott mennyiségű pénzből gazdálkodva kell motort vennünk, tuningolnunk, majd az általunk legszimpatikusabbnak tartott versenyen elindulni, hogy a versenyen nyer pénzt újabb fejlesztésekbe fektessük és tovább menedzseljük magunkat.

A programban fellelhető motor-arszenál hatalmas, hiszen a Need for Speed: Porsche Challenge-hez hasonlóan felöleli a gyár egész pályafutását, a hősi 50-es évektől kezdődően egészen napjainkig. Ha motort akarunk vásárolni, akkor lehetőségünk van új, illetve használt gépek beszerzésére. Az utóbbiak általában olcsóbbak, de kissé leharcoltabbak is. A tuningmesterek igazi gyilkos motorokat barkácsolhatnak össze. Ennek nemcsak az egyjátékos módban van jelentősége: multiplayer partikban is összeereszthetjük a gépünket a haverok alkotásaival. Vigyázat! Van ugyanis olyan játékmód, amelyben a nyertes viszi ■ vesztes motorját, ha bukunk egy ilyen utközetet, akkor a program ■ memóriakártyánkról törli az adott gépet, amit kajánul mosolygó ellenfelünk kap meg!

A készítő nem arcade motorversenyt,


hanem igazi szimulátort szeretnének készíteni, természetesen néhány apró könnyítéssel a játszhatóság érdekében. A programozók valódi fizikát kívánnak beleírni a programba, ennek eredményeképpen jól lehet majd érzékelni az egyes motorok közti különbségeket. Az ígéretek szerint ■ gép által irányított motorosok viselkedése minden eddiginél jobb lesz, igazi kihívást jelentenek majd.

Az előzetes információk és ■ képek alapján a program nemcsak tartalmilag, hanem külsőleg is fel tud nőni a feladathoz. Rengeteg apróságra odafigyeltek ■ készítők, ilyen az, hogy ahol hirtelen fékezünk, ott féknyomok maradnak az aszfalton, amelyek az egész verseny folyamán nem tűnnek el. A játék sebességével sem lesz probléma, hiszen alkotói között találjuk a Rollcage I és II néhány fejlesztőjét is.

Ha a fejlesztgetős rész Gran Tourismóhoz hasonló élményt képes majd nyújtani, akkor nem nehéz megjósolni, hogy ■ karácsonyi szezon egyik sikerprogramját úgy fogják hívni – Ducati World.

Caris
(caris@vogel.hu)





Ez itt a TE helyed!

Budapest, VI. Hunyadi tér 12. Tel/fax: 342-333

Video játékgépek

Sony PlayStation

Sega Dreamcast

Nintendo 64

Játékfigurák

Star Wars

Bug's Life

Tarzan

Tartozékok kiegészítők

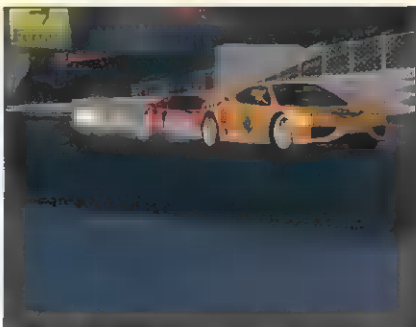
Nyitás:

2000. december 1.



FERRARI 360

Tűzpiros gépcsodák Schumacher nélkül



Az Acclaim szemlátomást igyekszik kihasználni, hogy megkapta a Ferrari licencet: miután ■ Dreamcastosok már kaptak tőlük egy nagyszerű játéktérmet átíratot az F355 Challenge „személyében”, most néhány számmal feljebb kerekítettek (vagy hozzáadták ■ ÁFA-t, ezen még gondolkoznom kell), és a PS2 tulajdonosoknak készül az F360 Challenge. Aki figyelmesen olvasta a startboxot, az már mondjuk észre is vehette: ezt a játékot természetesen nem a Segához tartozó AM2 fejleszti, szóval két teljesen különböző játékról van szó.

Mint a cím is mutatja, PS2-n a legújabb olasz gépcsodába, az F360-as Modena felpécizett, Challenge változatába ülhetünk be. A Ferrari 1993 óta évről évre megrendezi a saját kis „házi” versenysorozatát, melyben teljesen azonos felépítésű autók versengenek egymással a világ különböző versenypályáin, öregbítve ezzel a Ferrari hírnevét. A versenyeken szereplő gépeket kifejezetten ezekre ■ futamokra gyártják, melyek közül az F360 Modena Challenge jelenleg ■ legfiatalabb – még csak az idén debütált. Ahogy az már a versenyautóknál szokás,

a széria kiszerelésű modellekhez képest igencsak jelentős változtatásokat hajtottak végre ■ autó műszaki felépítésén: F1-es váltóval szerelték fel, az alumínium karosszéria révén 150 kg-mal csökkentették a jármű összsúlyát, és egy 100 literes tankkal látták el – hogy csak a főbb dolgokat említsük.

A licenccel ■ játékfejlesztők nem kisebb gondot vetek a nyakukba, minthogy ezt az autót a lehető legtökéletesebben reprodukálják ■ képernyőn. Vizuálisan úgy tűnik, ez utóbbi sikerül is – na de hát furcsa is lenne, ha a PS2 hardverével ez gond lenne.

Ami az opciókat illeti, egyelőre még csak a megszokott dolgok biztosak, tehát magától értetődően választhatunk majd manuális, illetve automata váltó között, és természetesen lesz analóg irányítás is. Nem csak a kormányzás, hanem a gáz és a fék is. Talán az sem mellékes, hogy három különböző nézet lesz majd aktiválható – ezt azért

említjük külön, mert ■ Segás F355-nél egy csomó játékos húzta a száját, amiért csak belső nézetből lehetett menni. (Pedig onnan is tökéletesen lehetett játszani.)

A fejlesztők szerint a programmal minden játékos egyformán tud majd (jól és rosszul) játszani, tehát az agresszív vezetőknek és a technikásaknak is egyaránt lesz esélyük – mint ahogy ■ valóságban sincs egyértelműen nyerő stílus. Ez a kocsi élethű dinamikáján kívül többek között a gép által irányított versenyzők intelligenciájának is lesz tulajdonítható, mely ■ ígéretek szerint meghökkentően emberi vonásokat fog mutatni.

Érdekes momentum, hogy a Ferrari maga kérte, hogy ■ játékban sérülhessenek a kocsik – a legtöbb autógyártó cég nemhogy nem javasol ilyesmit, de hallani sem akarunk hasonlóról. Ráadásul nem is csak holmi horpadásokat szeretnének látni, hanem kifejezetten az a javaslatuk, hogy az egyes sérülések kihassanak az autó viselkedésére, ezzel is az élethűséget megcélözva.

Az elmondottakon kívül túlzottan sokat egyelőre még nem tudni a játékról, így például a pályákra vonatkozóan konkrétumokkal sem szolgálhatunk. Az mondjuk biztos, hogy az eredeti Challenge versenyek mintájára körpályák lesznek, ■ minthogy hivatalos licenccről van szó, valószínűsíthető, hogy eredeti pályákból lesznek összeállítva ■

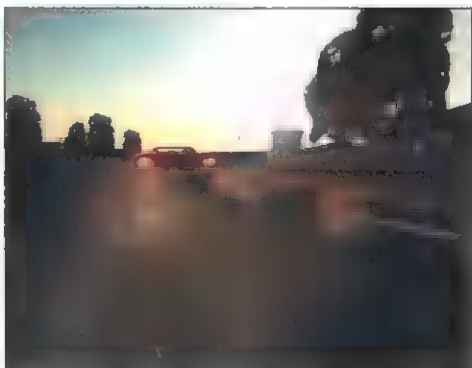
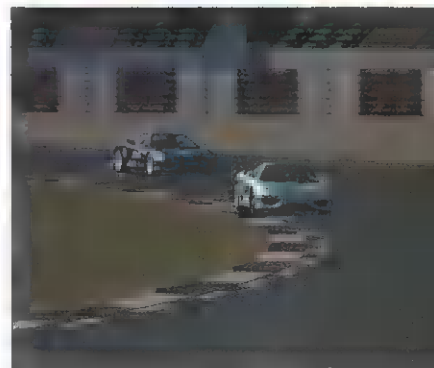


Típus	Autóverseny
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	Brain In a Jar
Megjelenés	2001. első fele

helyszínek. (Így történt ez ugyebár az F355 Challenge esetében is.) Mint ahogy a licenccel az is következik, hogy másfajta autók nem szerepelnek a játékban, sőt, más típus sem – csakis a 360-as Modena.

Nos ez minden, de azért engedtessek meg részünkről egy megjegyzés: az előzetes képekből ítélve egyelőre úgy tűnik, hogy ■ játék sajnos öröklí a Playstationös versenyjátékok krónikus betegségét: az autók elképesztően jól néznek ki, viszont ■ terep egy nagy nulla. Egyes képeken olyan erős a kontraszt, mintha montírozva lenne a kocsi a tájra. Persze reméljük, hogy mindez csak annak köszönhető, hogy a képek a fejlesztés korai szakaszában készültek. Mert hát ■ Ferrari 355 Dreamcaston nagyon király, úgyhogy annál kevesebb aligha érjük be.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A tökéletes játék

METAL GEAR SOLID 2

Talán az eddigi legrészletesebben kidolgozott akciójáték – minden platformot beleszámítva – a tavaly megjelent Metal Gear Solid volt. Hideo Kojima tervezte azt a játékot, amelyben minden – a grafikától kezdve a hangokon át egészen a történetig – fantasztikusan volt megalkotva; a siker természetesen nem maradt el, rajongók milliói játszották végig többször, hogy minden kis részletet felfedezzenek benne. A kidolgozottság ára a rövidség volt, még a legügyetlenebbeknek is maximum 10 órába került a végigjátszása, ami egy ilyen abbaahagyhatatlan játéknál egy napot jelent. Nem csoda, hogy mindenki kiéhezve várta a folytatást. Amikor megjelent a VR Missions nevű kiegészítő, sokan csalódtak, hiszen a játékon semmit nem fejlesztettek, egyszerűen 300 gyakorlópályát tartalmazott (igaz, azok is mesteri módon voltak elkészítve, de nem kötött le senkit annyi ideig, mint az eredeti rész).

Az interneten fel-felröppentek olyan pletykák, amelyek az igazi második rész elkészítéséről szóltak, de a Konami hivatalosan nem jelentett be semmit az ügyel kapcsolatban. Egészen 2000 májusáig folyt a nagy titkolózás, amikor az E3-on bemutattak egy majd' tízperces videót a második részből, amely már az új generációs Sony konzolra készül csak el. Akik látták a bemutatót, mind fanatikus rajongással beszéltek a játékról. A hatalmas Metal Gear-mániára mi sem jobb bizonyíték, hogy a tízperces videót tartalmazó DVD-t több tízezer rendelték meg a Konamitól!

A második rész (igazából már sok része megjelent a játéknak NES-en és SNES-en, de üzletpolitikai okokból mégis ezt hívják második résznek) mindenben jobb lesz elődjénél.

Grafika és hang szempontjából a program maximálisan kihasználja a PS2 hardverét, amikor megjelenik, minden

bizonytal ez lesz a legszebb játék. Talán csak a Shenmue veszi fel vele a versenyt, de a PS2 játékok között nem lesz vetélytársa, elég egy pillantást vetni a képekre.

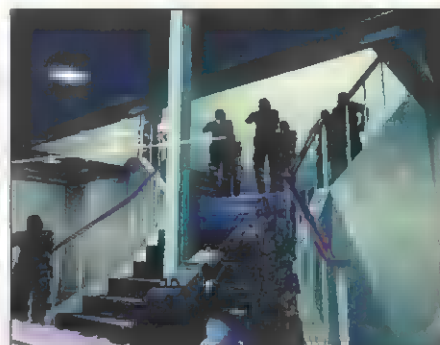
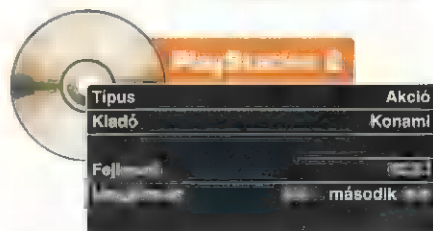
A sztoriról nem lehet sokat tudni, Kojima mester szinte semmilyen információt nem szivároztatott ki, csak az elnagyolt kerettörténetet ismerjük: egy radikális terrorista csoport – Sons of Liberty – el akarja rabolni azt a teherhajót, ami a világ leghalálosabb fegyverét szállítja, ez pedig a Metal Gear Ray, ami az első részből ismert robot fejlettebb változata, ráadásul atomtöltetekkel felszerelve! Snake is hajón utazik, természetesen azért, hogy ezt megghiúsítsa, de hamar rájön, hogy valami egészen más is van a támadás háttérében... Nos, ez az, amiről még semmit nem lehet tudni, de az előző rész, és Kojima neve a garancia arra, hogy a történet igen kidolgozott lesz.

A fenti dolgok mellett van még valami amire a készítőik igen büszkék, ez pedig a mesterséges intelligencia, ami az ellenünk támadó katonákat irányítja. Ebben eddig az etalon a PC-s Half-Life volt, de a Metal Gear Solid 2 még annál is fejlettebbnek tűnik. A katonák együttműködnek, észreveszik az árnyékokat, a nyomaidat, ha megsebesülnek inkább menekülnek, és folyamatosan elemzik a cselekedeteidet, kitanulják a stratégiádat, és ellened fordítják. Néhány konkrét példa, hogy mit várhatunk ellenfeleinktől: ismerik a környezetüket, és ha elfutsz előlük, lehet, hogy egy másik útvonalon eléldvagnak; ha elbújsz előlük, kisebb csapatokra bomlanak, és átfésülik a területet.

Azt hiszem túlzás nélkül lehet állítani, hogy a játék méltó folytatása az előző résznek, néhány webes újság már most kikiáltotta a 2001-es év legjobb játékának, és lehet, hogy igazuk is van. Én legalábbis nem tudok

olyan PS2-es játékról, ami csak a közelébe érne – bármilyen téren is.

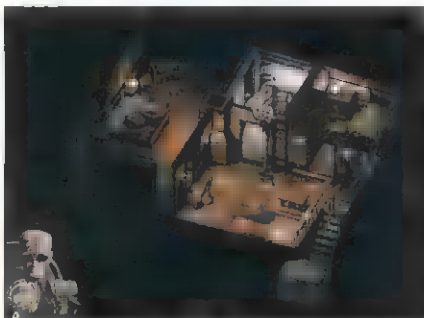
Grath
grath@mail.datanet.hu



Típus	Stratégia
Kiadó	EIDOS
	www.eidos-intel.com
	Pyro Studios
	2001. II. negyedév

COMMANDOS 2

Szövetséges turisták a Harmadik Birodalomban



Kommandós játék sok van, de Commandos csak egy. Illetve hamarosan most már kettő, sőt ha a korábbi kiegészítő küldetéseket is ide vesszük, akkor már kettő és fél. Az ilyen jellegű számtani részletekbe most inkább ne menjünk bele, mindössze csak arra akartam rávilágítani, hogy számtalan ún. kommandós játéktól eltérően a Commandosban komolyan kell venni a kommandó, azaz a csapatmunka fogalmát. Egy játék, ahol megfelelően kidolgozott stratégia nélkül a biztos halálba küldjük az embereinket. Pontos terv kell, és azt még pontosabban kell végrehajtani. Ha egy ember elpatkol, mielőtt bevégezte volna a feladatát, az nem csak önmagával szaporítja a veszteséglistát, hanem a társaival is.

A Commandos nem véletlenül vált a spanyol játégyártás büszkeségévé: a Pyro Studios játéka egy izgalmas történelmi korszakban, a II. világháború idején játszódik, ráadásul olyan nyira élethű körülmények között – gondolunk itt elsősorban a mesterséges intelligenciára, a korhű fegyverekre, és az elcsenhető/használató járművekre –, hogy a kissé kezdetleges, izometrikus grafika ellenére is teljesen átélhetőek a megoldandó harci feladatok.

A játékban egy elit katonai alakulat virtuális parancsnokát személyesítjük meg, akinek diverzáns akciókban kell győzelemre vinni „fiai” – természetesen a gaz frítzek ellen, a szövetségesek oldalán. Többnyire hat karakterből áll a csapat, melyek külön-külön szakterülettel rendelkeznek: van például sofőrünk, mesterlövészünk, és így tovább. Belőlük kerülnek ki a adott küldetéshez szükséges személyek, attól függően, hogy épp mi a küldetés célja. Ott találjuk őket az ellenséges vonalak mögött, s innen kezdve ránk van bízva az életük avagy haláluk.

Nyilván nagyszerű hír a konzolosoknak, hogy az eddig csak PC-n létező Commandos folytatása immár PS2-re és DC-re is megjelenik. A második részben természetesen az előd pozitívumait próbálták még jobban kidomborítani. Jóllehet a fanatikus konzolosok aligha „vannak otthon” a PC-s játékok világában (s így talán kevesen ismerik az elődöt), de azért lássuk, miben nyilvánul ez meg!

A korábbi részekben sokan úgy vélték, irreálisan ki voltak „centizve” a lehetőségek. Mi tagadás: van benne igazság, elvégre az azért már túlzás, hogy a mesterlövész egyetlen elpocsékolott golyója miatt is elúszhat egy küldetés. Most egy kicsit pergőbb akcióra számíthatunk. Dúsabbak lesznek az események, de szó se róla: tervezésre és a lehetőségek megvizsgálására azért ugyanúgy szükség lesz.

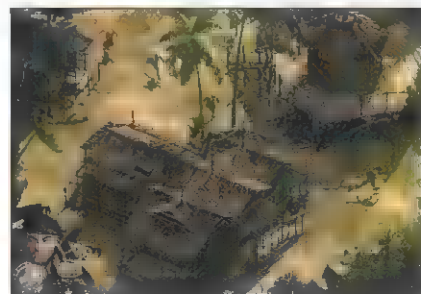
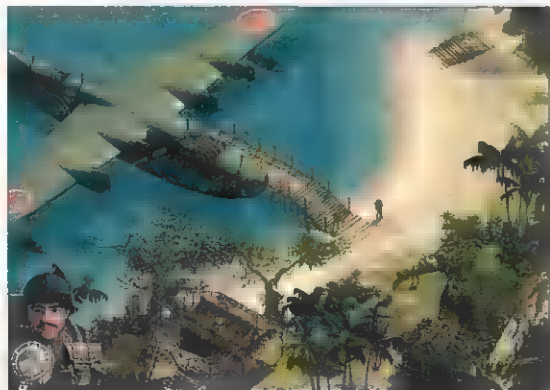
A kommandósaink képességei is kibővülnek, vagyis már nem csak kizárólag a saját mesterségükhöz fognak konyítani – persze a szakmai hozzáértés most is követelmény lesz az egyes posztokon. A létszámkeret szintén megnövekszik. A már megszokott, harcedzett katonáinkhoz újak is csatlakoznak, úgymint egy tolvaj, egy „végzet asszonya” és egy kutya. A mozgásszabadságot pedig legfőképp azzal növelik, hogy a katonáink cserélgethetnek egymás között tárgyakat, sőt, fegyvereket. A Harmadik Birodalom katonái is átesnek egy továbbképzésen – legalábbis az ígéretek szerint a továbbfejlesztett AI gondoskodik a kellően mély háborús élményről. Új járművek is szerepelnek a játékban, melyek természetesen mind

egyőtől egyig korhűek. A világháborús szakértők nyilván fel fogják ismerni például a Willys Jeepet, a Panzer III tankot, vagy épp a Mercedes L3000-es teherkocsit.

Noha a grafikai megjelenítés továbbra is 2D, az engine teljesen új fejlesztés, s ennek eredményeként számos újdonság szolgálja a kényelmünket. Nemcsak arról van szó, hogy még több részlet gazdagítja a terepet (ez egyébként nyilván a képeinken is látszik), az igazi előrelépés: el lehet forgatni a terepet, illetve ha embereink fedett térben ténykednek, be lehet kukkantani az épületekbe. A perspektívát a továbbiakban már nem okolhatjuk, ha valamiről lemaradunk.

Ha minden igaz, konzolokon is lesz kooperatív multiplayer mód, melyben két játékos egymással váltva küzdheti át magát a küldetéseken. A küldetésekről egyelőre csak annyit, hogy mindenki által jól ismert helyzeteket igyekeztek teremteni, olyan filmekből, illetve könyvekből ollózza ki a példákat, mint a Ryan közlegény megmentése, a Híd a Kwai folyón, vagy a Hajó (Das Boot). Ha egy remek játékot ilyen nevekkel kereszteznek, abból elméletileg rossz már nem sülnhet ki – legalábbis jó okunk van ezt feltételezni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

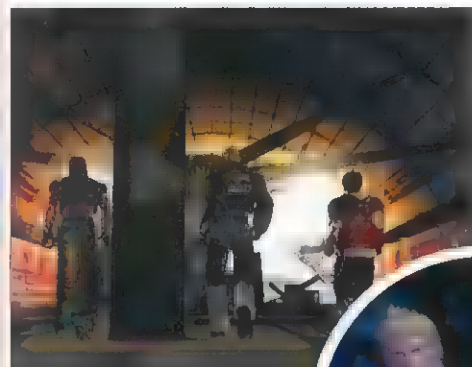


THE BOUNCER

A Square debütálása PS2-n



Az igazi vérbeli konzol-játékos, amikor meghallja a Squaresoft nevét, akkor azonnal összefut a nyál a szájában és elátkozza magát, hogy most már tényleg meg kellene tanulnia japánul, mert megint plusz fél évet kell várnia egy olyan programra, amelyet a világ másik felén már mindenki háromszor végigjátszott. Hát igen, eddig hozzá kellett szoknunk, hogy a Square-nek Japán jelentette az elsődleges piacot, minden játékuk itt jelent meg először, ám a Bouncerral nem ez a helyzet. A PS2-es akció-RPG ugyanis DVD lemezen jön ki,



így van elég helyük a készítőknél nemcsak az angol feliratok megjelenítésére, hanem a szereplők angol hangjának elhelyezésére is a korongon.

A játék története dióhéjban: a „Fate” nevű bár három kidobólegénye Sion, Kou és Volt egyik nap megmentenek egy lányt, aki Dominique névre hallgat. A hölgy ezután – annak ellenére, hogy csak 15 éves – a bár üdvöskéje lesz. Múltjáról nem sokat tudni, ám egyszer a gonosz Mikado vállalat ügynökei elrabolják. Három hős kidobónknak nem kell ennél több, természetesen a Dominique segítségére sietnek, hogy másodszer megmentsék az életét. Kalandjaik közben egyre több info derül ki barátjükhöz múltjáról, valamint az őt elrabló vállalat gonosz üzeméről. Persze, a japán játékok iratlan szabályai szerint itt is rengeteg csavar található a történetben pl. feltűnik a Mikado vállalat egyik magasrangú munkatársnője, akit gyengéd szálak fűztek valamikor a múltban Volthoz, az egyik főszereplőhöz. Ezen kívül megismerkedhetünk az emberfeletti képességekkel rendelkező ügynökkel, Mugetsuval, akivel többször is meg kell küzdenie hőseinknek.

Mint már említettem, a játék a készítőknél szerint



Típus	Akció-RPG
Kiadó	Squaresoft
Fejlesztő	Factory
Megjelenés	Január

az akció-RPG kategóriába sorolható. Ez valószínűleg azt jelenti, hogy harcrendszer lesz „akciósbabban” megvalósítva, mint a többi Square-játékban. Erre utal az is, hogy a programot a Dream Factory csoport készíti, akik előző programjaikban (Tobal, Ehrgeiz) is akciódúsabb harcrendszert alkalmaztak. A program ú.n. „Seamless Action Battle System”-et használ, ami azt jelenti, hogy a felfedezés és a harc ugyanazon a helyszínen, ugyanolyan minőségben történik, mindentéle átvezetés nélkül. Az előzetes hírek szerint egy küzdelemben maximum 10 szereplő vehet részt, úgy tűnik látványos bunyók várnak ránk.

A játék karakterei tipikus japán stílusban megálmodott figurák, akár egy Final Fantasy-epizódból is előléphetek volna. Ennek az a magyarázata, hogy a főszereplőket a Tetsuya Nomura tervezte, aki korábban az FF sorozat hőseit álmolta meg. A Final Fantasy-sorozatra egyébként rengeteg utalás van a programban, ilyen pl. az egyik főszereplő, Volt bőrdzsekijén található, pirossal áthúzott Cactuar figura is. A legmegdöbbentőbb a játékkal kapcsolatban, a program grafikájának minősége. A Squaresoft már PSX-en is mindig a maximumot hozta ki a gépből, de a PS2 képességei valamint a DVD meghajtó ideális párost alkotnak egy fantasztikusan

látványos játék megjelenítéséhez. Elég megnézni a játékról készült képernyőfotókat, vagy az interneten szanaszét fellelhető videókat, hogy ember tükön ülve várja a program megjelenését, amely va 2001 elején esedékes.

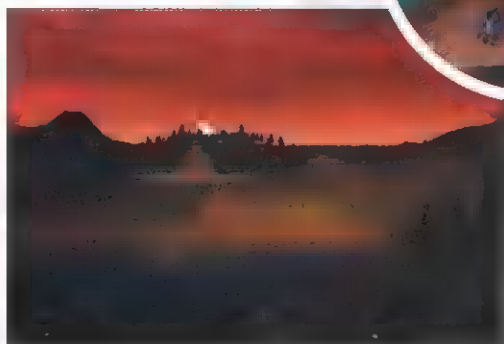
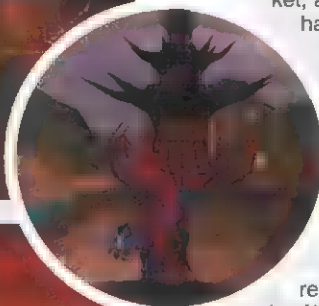
Caris
caris@vogel.hu

BLACK & WHITE

Az istenek a fejedre esnek



Peter Molyneux nevét a PC-szek csakis szent áhítattal emlegetik, hiszen elképesztően eredeti és formabontó játékaival már több mint egy évtizede szögezi őket a monitorok elé, és gyakorlatilag neki köszönhető egy teljesen önálló játékkategória megszületése, amit úgy hívnak: istenszimulátor. Peter még a '80-as évek közepén alapító tagja volt az immáron talán legnevesebb brit fejlesztő cégnek számító Bullfrognak, és az 1990-ben megjelent forradalmi Populous óta csak úgy dőlnek belőle a világsikerek. Ezek legtöbbször ugyan PC-s platformra készültek, de azért a konzolok (illetve elsősorban a PlayStation) sem mondhatók szegénynek ■ ötletei alapján készült játékok tekintetében (nyilván elég, ha csak a Dungeon Keeper, ■ Populous – The New Beginning vagy akár ■ Magic Carpetet említjük). Peter 1997-ben otthagyta ■ Bullfrogot, hogy életét ■ földhözragadt gazdasági ügyek intézése helyett a kreatív munkának



szentelhesse, és – néhány kósza ujjgyakorlatnak beillő játék mellett – megalkot-hassa az élete főművének tartott Black and White-ot.

A játék stílusa a Peternél már jól bevált istenszimulátor (a legutóbbi Populoust idéző 3D engine-nel, teljes 3D mozgási szabadsággal), helyszíne pedig egy csendes, nyugodt kis hely, amelynek lakói úgy élik mindennapjaikat, mint holmi Édenben. Szorgosan végzik napi teendőiket, teljes békességben élve a szomszédos törzsekkel – szóval boldogan élnek, míg meg nem halnak. Mert fognak, ráadásul egyre sűrűbben, midőn néhány ifjú varázsló vetődik erre, és az idilli képet alkotó statisztákban érdekes játékszert vél felfedezni.

A varázslók hatalmas citadellákat emelnek ■ föld különböző pontjain, majd nekiállnak, hogy követőiké tegyék ■ környező földek lakóit, akiknek nemcsak szokásai, de elnevezései is meglepő hasonlóságot mutatnak az emberi történelem különféle szakaszaiban felbukkant civilizációkkal: zuluokkal, aztékokkal, japánokkal és így tovább. Természetesen a játékos is e varázslók egyikét köszönheti magában, és nyilván mindenki elégedetten fogja hallgatni, amint hű követői a kastélya köré sereglenek, és nevét dicsőítő himnuszokat zengenek a falak alatt. Még több okot ad az elégedettségre az ■ tény, hogy híveink életerőt termelnek számunkra, amely nélkülözhetetlen „alapanyaga” mifenségünk varázslatainak. A közismert görög axióma („van ki jóra, van ki rosszra tör vele”) természetesen itt is érvényes lesz: a

varázslatainkkal védhetjük népünket, áldást hozó esőt bocsáthatunk termőföldjeikre, és persze jól kitolhatunk azal a többi bunkóval, aki nem minket imád, hanem valami jöttment kóklert, aki nem állja magát varázslónak nevezni! A játékban egy halom érdekes varázslat áll a jövőd univerzális isten rendelkezésére, amelyek hatásfoka (vagy hatóköre) nyilván az életterejnek függvénye, ráadásul minden egyes nép saját, egyedi varázslatokat generál fenséges előljárójának, ami nem utolsósorban az újrajátszhatóság tekintetében. Igen eredeti ötlet, hogy az alkalmazott varázslatok természetének függvényében megváltozik alkalmazójuk környezete is: a gonosz varázslatok gyakori alkalmazójának a földje idővel hasonlatossá válik egy Resident Evil-forgatás



díszleteihez, követőiket pedig nem a szeretet, hanem a rettegés tartja meg szolgálatukban – ami egyébként nem feltétlenül hátrány.

Különleges poén, hogy a varázslónak nem kell feltétlenül beleszürkülnie a hétköznapi mágiahasználat taposómalmába, hiszen alkalmasint egyfajta atyai örökök elé is néz. A játék világát nemcsak emberi lények népesítik be, hanem egy rakásnyi vadállat is bókászik benne. Valamelyiküket befogva egyfajta házi kedvencként nevelhetjük fel ■ kisdedet, akiből nemsokára „nagyded” lesz. Aztán akora bazi nagy ded, hogy ■ térdéig sem ér a templomtorony, és lépteit csizma nélkül is hétmérföldes jelzővel illethetjük. Kedvencünk lelki fejlődése egyenes arányban saját viselkedésünkkel, így teljes mértékben rajtunk áll, hogy egy nyájasan mosolygó oroszlánt, egy szkeptikus gorillát vagy egy vérben forgó szemekkel rohamozó tehenet nevelünk belőle. Különleges shownak az ígérkeznek, amikor két konkurens varázsló kis-kedvence egymásba botlik...

Peter Molyneux neve garancia arra, hogy ■ Black & White-ból óriási világsiker lesz egyszer. (Hogy nem feltétlenül az ájult tisztelet beszél belőlem, talán mi sem bizonyítja jobban, hogy idén a világ legnagyobb számítógépes játékszoftverjének (E3) ■ kiállításán bemutatott legjobb játéknak választotta a szakma.) A gond az a bizonyos „egyszer”: ■ startboxban szereplő jövő tavaszi megjelenés ugyanis erős fenntartásokkal kezelendő, Peter ugyanis világrekorder az egy játékra jutó csúszások terén is.

Spot
spot@vogel.hu



SHENMUE

A legolcsóbb út Japánba



A '90-es évek elején ■ Fűnyíróember és a hasonló filmek révén egy új fogalommal ismerkedhetett meg az egész világ: a virtuális valósággal. Akkoriban ■ videójátékok szerelmesei mind arról álmodoztak, hogy vajon mikor jön már el az az idő, amikor az ember felvesz egy 3D-sisakot és egy mozgásérzékelő kesztyűt, és máris egy másik világban találja magát.

Nos, talán nem túlzás azt állítani, hogy elérkezett ez az idő. Sisak és kesztyű nem kell hozzá – elég egy Dreamcast is, amibe a Shenmue lemeze van behelyezve. A játék indításával hirtelen ■ távoli Japánba kerülünk: egy városba, ahol Ryo néven ismernek minket. A történet elején egy rövid prologust láthatunk, ki is ő valójában. Na itt eshet le elsőként az állunk, merthogy már a bevezető is a játék engine-jével készült, noha úgy néz ki, mintha egy pre-renderelt intro lenne. Ryo épp hazafelé tart, amikor zajokra lesz figyelmes ■ otthonából. A házba belépve rosszarcú gengszterekbe botlik, ■ egy látványos harc jelenetet követően kis híján el is halálozik. Egy mesterien küzdő figura majdnem végez vele, mint ahogy az apjával végez is....

Másodjára akkor marad tátva ■ szánk, amikor ugorva az időben megkapjuk Ryo irányítását. Az ímént nem véletlenül emlegettük a virtuális

valóságot: Ryo szobáját töviről hegyire átvizsgálhatjuk. Jóllehet alig találunk valami használható dolgot, kinyitogathatjuk a szekrényeket, le/fel kapcsolgathatjuk ■ villanyt, ráadásul úgy, hogy minden mozdulat teljesen valószerű: Ryo odanyúl a fogantyúhoz, kilincsekhez, vagy épp a kapcsolókhoz. Amikor pedig valami érdekes tárgyra bukkanunk, az nem egyszerűen csak elrakódik ■ zsebünkbe, hanem magunk elé tartva forgathatjuk: jobbról, balról, hátulról is megvizsgálhatjuk. Most azt tessék elképzelni, hogy nem csupán egyetlen szoba van ilyen szinten kivitelezve, hanem teljes városrészek! Bemehetünk például egy játéktérembe, és régi Sega gépekkel szórakozhatunk. Sőt, ha már itt tartunk: emberünknel egy Sega Saturnt pakolhatunk elő a TV-s szekrényből, ami szintén bekapcsolható!

Persze ■ játék célja nem az, hogy csak dorbézoljunk Ryoval. Nyomoznunk kell ■ titokzatos támadó után, és megbosszulni ■ fater halálát. Kaland és akció elemek keverednek a játékban, noha távolról sem ilyen egyszerű a stílusát meghatározni. A Shenmue-t elég nehéz a hagyományos játékok közé besorolni. Talán RPG? Igaz, hiszen rengeteget mászkálhatunk, s beszélgethetünk NPC karakterekkel – de ugyanúgy mondhatnánk rá, hogy bunyós játék, elvégre Shaolin papoknál tanulva Ryo igazi harcművészé válik, s így ■ küzdelmek is fontos szerepet kapnak.

Maradjunk talán annál a meghatározásnál, amit maga ■ mester, Yu Suzuki talált ki ■ játékához, a F.R.E.E.-nek rövidített Full Reactive Eyes Entertainmentnél, ami nagyjából annyit tesz: egy virtuális világ, tele szórakozással. A Shenmue-vel már nem szimplán egy mozi főszereplőjévé léphetünk elő, hanem mintha egy varázslat folytán valaki másnak az életét kezdenénk el élni.

Bepillantást nyerünk még a leghétköznapibb dolgokba is, így például megtudhatjuk,



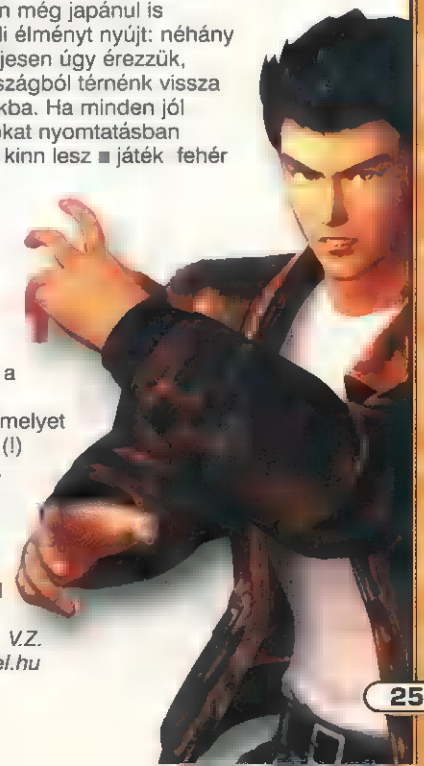
Típus	RPG/akció
Kedő	Sega
Fejlesztő	www.shenmue.com
Megjelenés	november 14. (NTSC) - (PAL)

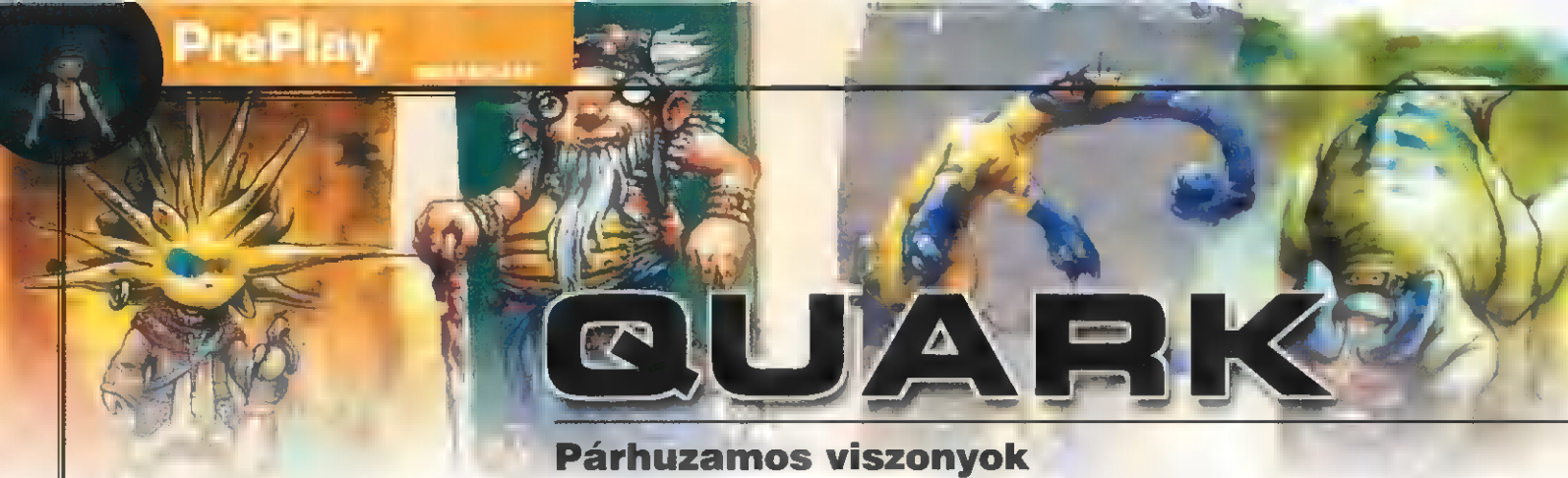
hogy emberünk a fiókjában milyen rendben sorakoznak a zoknik, s ugyanakkor az izgalmas sztoriban sincs hiány, mely révén kapcsolatba kerülünk Ryo ismerőseivel, barátaival, ellenségeivel. Bárkihez odamehetünk, bárkivel szöba elegyedhetünk. Elképesztő, hogy mennyi, és főként, hogy milyen gondosan kidolgozott karakterekkel kommunikálhatunk. Most nem is annyira a grafikájukra, sokkal inkább ■ személyiségükre gondolunk. (Jó, persze nem minden karakter kapott önálló személyiséget, elvégre teljes városokat képtelenség személyekre lebontva lemodellezni. Ha mondjuk az utcán megszólítottunk ismeretleneket, a legtöbbben csak annyit mondanak, hogy „most nem érek rá”, vagy valami hasonlót – de legalább mondanak valamit.)

Sajnos egyelőre csak japán nyelvé változathoz volt szerencsénk, így a beszélgetések tartalmáról nemigen tudunk nyilatkozni, mindenesetre az világos, hogy bizonyos információkat muszáj beszerezni. Egyes utcáknál Ryo magától visszafordul, ■ nem látja értelmét továbbmenni, mígnem a megfelelő diskurzus lefolytatásáért indokot nem szolgáltatunk neki. A Shenmue azonban még japánul is egészen rendkívüli élményt nyújt: néhány órai játék után, teljesen úgy érezzük, mintha a szigetországból térnénk vissza ■ saját valóságunkba. Ha minden jól megy, mire ■ sorokat nyomtatásban lehet olvasni, már kinn lesz ■ játék fehér ember számára ■ érthető változata, úgyhogy hamarosan bővebben is foglalkozunk vele. Ja és egyébként tessék megfogódzkodni: a Shenmue egy sorozatnak indul, melyet Suzuki mester 16 (!) részre tervezett. Hogy mikor érünk majd a végére? Gyanítjuk, hogy addigra már rég nem Dreamcasttal fogunk játszani...

V.Z.

vzoli@vogel.hu





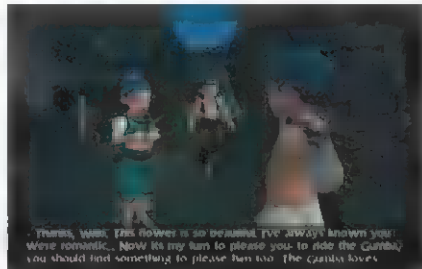
Párhuzamos viszonyok



Típus	Akló/kaland/RPG
Kiadó	?
Fejlesztő	Quantic Dream
Megjelenés	2001.

A Quantic Dream fejlesztőcsapat nem igazán tartozik az ismertebb cégek közé. Eddig egyetlen programot adtak ki a kezük közül, az Omikron – The Nomad Soul, amely meglehetősen vegyes fogadtatásra talált a játékosok körében, voltak olyanok, akik istenítették, míg mások nem igazán tudták a szívükbe zárni a játékot. A cég fejlesztői saját bevallásuk szerint igyekeznek tanulni a Nomad Soul hibáiból és szeretnének a Quark nevű Dreamcast-játékkal minél eredetibb és fantáziadúsabb programot elkészíteni. Olyat, amely leginkább egy interaktív filmre emlékeztet. Természetesen nem egy videobetétekkel teletűzdelt borzalomról van szó – azok az idők szerény véleményem szerint szerencsére már elmúltak –, hiszen a program minden jelenetét maga a engine állítja elő.

Miről is szól a Quark? Az Omikronhoz hasonlóan a program egyszerre két párhuzamos világban játszódik. Az egyikben elkövetett cselekedeteinknek valamilyen hatása van a másikra. A készítőik igyekeztek két világot minél különbözőbbre megalkotni: az egyik egy gyönyörű fantáziavilág telis-tele különös teremtményekkel, míg a másik egy annál jóval hihetőbb, de sötétebb és vérszjósóbb hely. Az utóbbi világ hangulatának megalkotásához a XIX. századi London atmoszféráját vették kölcsön a fejlesztők. Mindkét világban egy-egy különböző szereplőt irányítunk, akik még soha nem találkoztak egymással, csak álmaikból ismerik egymást: Una (ő a „londoni” világ lakója) és Waki (a fan-



táziavilág szülötte) között Indirekt kommunikáció áll fenn, ami kihatással lesz az egész játékmenetre is.

A játék stílusának meghatározásával igencsak bajban vagyok, hiszen a fejlesztők előző alkotása, az Omikron is elmosta kissé a kategóriák között manapság egyre vékonyodó határvonalat, de a Quark még ennél tovább megy, leginkább a már megjelent Outcastra vagy Shenmue-re emlékeztet: dva van egy hatalmas, magától működő világ, a játékosnak pedig ebben a saját életét élő környezetben kell bizonyos szabályok szerint léteznie. Csakúgy, mint az említett programokban, a Quarkban sincs a játékoson semmiféle nyomás, hogy merre induljon el, ő szabadon felfedezheti a világot. Létezik természetesen egy „ajánlott” út, amely a történet vonalát követi, de erről bármikor letérhetünk, hogy elmerüljünk egy részletesen kidolgozott világban.

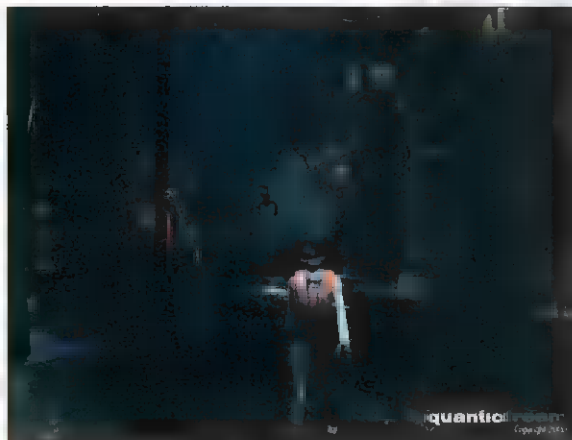
A Quarkban igen fontos szerepet kapnak a különböző állatok, akik valamilyen szinten segítik hőseinket. Unának egy madár és egy kutya, Wakinak pedig fantázia-lények adnak valamilyen plusz tulajdonságot, amikor velük vannak.

Érdekes, hogy a többi fejlesztővel ellentétben a Quantic Dream igyekszik minél jobban bevinni a játékosokat a program készítésébe. Fontosnak tartják a közösség véleményét, ennek érdekében minél



több élő internetes beszélgetésen szeretnének részt venni, hogy meghallgassák a játékosok gondolatait a készülő programmal kapcsolatban. Sőt, ennél is tovább szeretnének menni, nyilvános béta-teszteléseket kívánnak rendezni, ahol a szerencsés kiválasztottak már megjelenés előtt kipróbálhatják azt a programot, amely az előzetes hírek és képek alapján akár a játék-történelem egyik mérföldköve is lehet. En mindenestre nagyon drukkolok nekik és kíváncsian várom a további híreket a játékról.

Caris
(caris@vogel.hu)



A holt lelkek gyűjtője visszatér

SOUL REAVER 2



A legnépszerűbb hősök nem menekülnek meg attól, hogy újabb és újabb kihívásokat találjanak ki nekik. Raziel sem kerülhette el a sorsát, jól lehet ezt már tudni lehetett előre, hiszen a Soul Reaver első része ugyebár ott maradt abba, hogy Kain az idő korlátjait átlépve elmenekült előlünk, ■ Raziel követte őt oda, ahova ■ teremtője keze már nem ért el.

De talán illene bemutatni az említett hősöket, hiszen nem biztos, hogy mindenki találkozott már velük. Az idén júniusban megjelent Soul Reaver kellemes meglepetés volt ■ Eidostól: lám, Lara nélkül is össze tudták hozni egy élvezetes akciójátékot, ami ráadásul még a játékmenetében is tartogatott újdonságokat.

Raziel, a főhős már eleve egy érdekes szereplőválasztás: egy vámpír, aki képes átlépni az anyagi és szellemi világot elválasztó határt. Köszönhette mindezt annak, hogy mestere, Kain árulónak bélyegezte őt, ■ ■ Halottak tavába dobatta. Hogy Raziel bosszút tudjon állni, kénytelen volt alkut kötni ■ Mindenhatóval, s begyűjteni ■ vámpírok által természetellenesen bitorolt lelkeket – így lett Razielből a pozitív hős, vagy ha úgy tetszik, ■ „pokol angyala”, aki a vámpírok által már majdnem teljesen kipusztított emberiség védelmére kél.

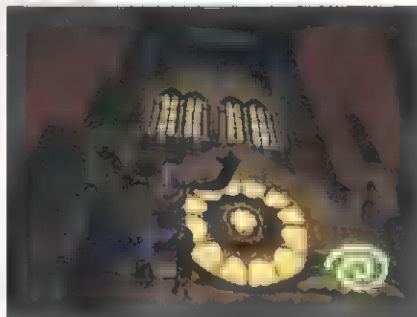
A Soul Reaver világában a vámpírok nincsenek túlzottan misztifikálva, egyszerűen csak egy vad fajt képviselnek, akik csak vérről tudják megakadályozni az öregedésüket. Csupán egy céljuk van: uralni akarják Nosgoth földjét – a játék színhelyét szolgáló középkori világot. Razielnek tehát ebben kellett megakadályoznia ■ vámpír-klánokat. Fajtsáit kardélre hányva el kellett szívni a lelkeket – mert a halhatatlanokat csak eképpen lehetett legyőzni. A Soul Reaverben nagyon látványosak és igen brutálisak a küzdelmek: ■ terepen ren-

geteg szűrő és vágó szerszámot hasznosíthatunk – tipikus példája ennek, amikor egy-egy korlátot a falról letépvé rögtönzünk magunknak lándzsát. A játék mégsem a küzdelmekről nyerte el sokak tetszését: a világok közti váltás az, ami igazán érdekes. A gép mindenfajta töltőgetést nélkülözve, az orrunk előtt formálja át a világokat. Ezek nagyjából egyformának tűnnek, azonban bizonyos részletek máshogy állnak, ■ ennek révén olyan helyekre is eljuthatunk, ahova a másik világban nem: az egyikben például felugorhatunk egy platformra, ■ másik világban viszont nem; ■ egyikben nyitva áll egy barlang, a másikban azonban nem, és így tovább. Ez ■ kettősség volt az első rész egyik alapeleme, amit perzse ismét üdvözölhetünk a folytatásban is.

Raziel másik lenyűgöző adottsága az volt, hogy örökölte legyőzött ellenségeinek legjelesebb tulajdonságait. Például vámpírtól meglepő módon még úszni is megtanult, a szellemi világban pedig a dematerializálódás sem okozott neki gondot – ha mondjuk egy rács nem nyílt volna meg előtte.

A folytatásban még több ilyen képesség birtokába juthatunk, mint ahogy új varázslatok is lesznek. A mágia ugyan nem nélkülözhetetlen, de mint legutóbb is tapasztalhattuk: ■ tüzes vagy még ki tudja milyen varázslatokkal sokkal szórakoztatóbb a gyilkolás. Meg aztán a varázslatok megszerzése ■ jó móka, elvégre misztikus szentélyekben rejtőznek, melyek feltáráshoz nem kevés logikára is szükségünk van – itt egy követ eltolni, ott egy kapcsolót megnyomni, stb.

A történet tehát ott tart, hogy elindultunk visszafelé az időben. Kain üldözése során Nosgoth történelmének különböző korszakaiba látogatunk: megküzdehetünk ■ vidék ősi lakóival, köztük vámpírokkal,



DC, PS2

Típus	Akció
Kiadó	EIDOS
	www.eidosinteractive.com
	Crytal Dynamics
Megjelenés:	március (NTSC)

harcos szerzetesekkel, élőhalottakkal, szellemekkel, démonokkal. A játék továbbfejlesztett engine-je remek látványról fog gondoskodni: az ígéretek szerint még letisztultabbak lesznek a textúrák, holott a játékot most sem fogják megszakítani holmi töltés-képernyők. (A Soul Reavernek már az első részében sem voltak szoros értelemben vett pályák: a programozóknak valahogy sikerült megoldani, hogy a helyszínek menet közben, folyamatosan töltsődnek.)

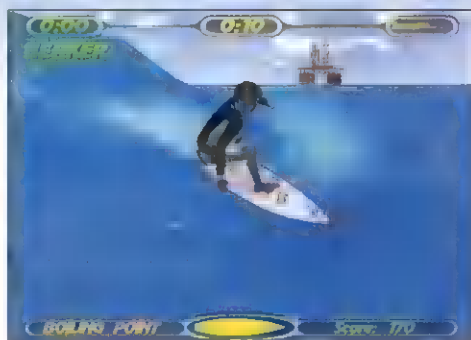
Szóval úgy tűnik, ■ rajongók elégedettek lesznek a folytatással, még ha a játékmenetben nem is ígérnek forradalmi változásokat. Mondjuk ha már csak annyira lesz izgalmas, mint az elődje, akkor sem csinálunk vele rossz üzletet.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



CHAMPIONSHIP SURFER

Szörfre fel!



Ha jó pár évvel ezelőtt valaki azt állítja, hogy valamikor népszerűek lesznek az extrém sportokat feldolgozó játékok, akkor nagy valószínűséggel kinevetik az illetőt, legjobb esetben is megmosolyogják. Erre tessék, ma szinte havonta jönnek ki az újabbnál újabb gördeszkás, BMX-es, vagy hódeszkás játékok és igencsak igyekeznie kell annak a cégnek, aki valami újat szeretne nyújtani a témában. Az igazán maradandót eddig csak a Barbie-babával alkotó Mattelnál kitalálták, hogy ők is becsatlagnak az extrém-bizniszbe egy szörf-programmal. A konzolokon eddig ismeretlen vesényszámot nem csak ők fedezték fel, más cég is próbálkozik „meglovagolni a hullámokat”, aminek nagy valószínűséggel csak mi lehetünk a nyertesei.

A fejlesztők első szándékai

szerint a játék címe Pro Surfer lett volna – amely nem titkoltan Tony Hawk gördeszkás programjának sikerét szeretne volna felhasználni saját boldogulása érdekében. Ezután különféle szörfdeszkákat gyártó cégekkel tárgyaltak, hogy adják nevüket a játékhoz, ám ezen kísérleteik kudarcot vallottak. Így végül a Championship Surfer nevet választották, sőt az utolsó pillanatban még szponzort is találtak a játékhoz: nem más, mint a szörfös körökben nagyon jól csengő O'Neill csapatot. Ez azt is jelenti, hogy a kezdetektől fogva szakavatott szörfösök felügyelik a program elkészültét a minél nagyobb élethűség érdekében. Cserébe az O'Neill csapat tíz versenyzője szerepel a programban, mindegyikük saját stílusával és képességeivel. A legérdekesebb szereplő a mindösszesen hét (!) éves szörf-fenomén, John John Florence. Csakúgy, mint a Tony Hawkban, mindegyiküknek saját, egyedi deszkáik vannak, amelyek mind kinézetükben, mind viselkedésükben megszólalásig hasonlítanak az eredetiekre.

A program pontosan azokból az elemekből épül fel, amelyek a Tony Hawk játékokat naggyá tették: különböző trükköket kell végrehajtanunk, amelyekért bizonyos mennyiségű pont a jutalmunk. Természetesen minél bonyolultabb az adott trükk, annál több ponttal jutalmazza a gép a teljesítményünket. Ez persze önmagában elég unalmas lenne – készítették ezt a különféle választható játékmódokkal fűszerezték (pl. adott idő alatt megfelelő mennyiségű pontszám elérése, bizonyos trükk bemutatása, stb). A végrehajtható trükkök száma egyébként ötven felett van, amelyek előhozásához egyszerű billentyű-kombinációkra van szükség.

A játék külalakja is megfelel korunk elvárásainak. A szörfösök 750 poligonból épülnek fel, összes animációs fázisukat kézzel rajzolták meg a grafikusok (a népszerű motion



Típus	Életrajzi játék
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	Studios
Megjelenés	2000. november 20.



capture technológia sajnos nem jöhetett szóba a víz miatt).

Talán a fejlesztők legnehezebb feladata a víz fizikájának megalkotása volt, hiszen amíg Tony Hawk egy fix pályán mozog, a szörfösök alatt folyamatosan változik a „talaj”. A versenyzőknek rengeteg dolgot figyelembe kell venniük a trükkök végrehajtásánál – a hullámok erejétől kezdve egészen a szél irányáig. Igaz, van egy nagy előnyük is a gördeszkásokhoz képest: egy esés után nem kell egy hetet lábadozniuk, elég megkeresni a deszkát és kezdődhet minden előről...

Ha a fejlesztőknek sikerül a jól fizikai modell, a szépen kidolgozott grafikát és az egyszerű irányítási rendszert egy élvezetes eleggyé vegyíteni, akkor Tony Hawk után egy újabb remek extrém-sport játékkal lehetünk gazdagabbak.

Caris
caris@vogel.hu

Tipus	Társasjáték
Kiadó	Nintendo
	om
	Hudson Soft
Megjelenés	2001. első

MARIO PARTY 3

Monopoly és Mario „házasságának” harmadik gyümölcse

A minap ■ szerkesztőségünket hatalmas határozások rázták meg. Ha valaki bekukkantott volna az ajtón, meglepve figyelhetné volna meg, hogy meglelt, huszonéves emberek egy olyan játékkal szórakoznak, ami – hát nem éppen az ő korosztályuknak lett kitalálva. A képernyőn egy hal, egy rozsmár, egy piranha és egy pingvín egyensúlyozott hatalmas hógolyókon, s azaz szórakoztak, hogy egymást a ringből, azaz a jégtábla hátáról lelékdössék. A csobbanásokat nagy derűltég kísérte: bizony ilyen nagy sikere volt nálunk ■ Kis Hableány 2 egyik bónuszpályájának.

Meg kell hagyni: gyakran a legegyszerűbb játékok a legélvezetesebbek, bizonyos esetekben egy gyerekjáték is lehet szórakoztató bármilyen korosztálynak. Ilyen eset volt például tavaly év elején megjelent Mario Party, amiben nem egy (vagy esetleg három) ■ fentihez hasonló móka volt (melleleg a Disney az említett szintet pontosan ebből ■ játékból plagizálta), hanem több mint 50!

Ha valaki netán még nem hallott volna a címről, a Mario Party nem más, mint egy nagyszerű társasjáték. Mario szorosabb baráti köréből (Yoshi, Wario, Luigi, Donkey Kong, és Peach hercegnő, és persze maga Mario is) négy figurát kiválasztva olyan partikat rendezhetünk, melyek alapvetően a klasszikus monopoly-szabályok szerint zajlanak: ■ játék körökre van osztva, mindenki „dob”, mely után annyit lép, amennyinél a kocka megáll.

Természetesen az a legnagyobb buli, ha mindegyik figurát egy-egy játékos irányítja. Hiszen az adja ■ játék sava-borsát, hogy amíg az egyik játékos lép, addig a többi sem unatkozik, ugyanis ■ játék tábláján majdnem minden egyes kocka egy-egy mini-játékot indít. Ezekben a játékokban pedig kevés kivétellel mindenki részt vesz: vagy mindenki-mindenki ellen ala-

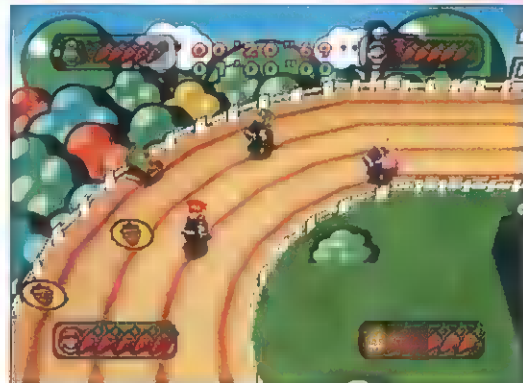


pon zajlanak, vagy az éppen lépő játékost hátráltatják a többiek. Nagyon gyermekes, de ugyanakkor nagyon jópofa mulatságokat kell elképzelni: például Mario egy kötélen egyensúlyoz ■ tenger felett, közben pedig a többiek csónakokról ágyúzzák őt.

A mini-játékok típusát nagyban meghatározza, hogy milyen táblát választottunk. A Mario Party első részében mindegyik választható szereplőhöz tartozik egy hazai pálya, így például Mario kastélya, vagy épp Yoshi trópusi szigete. A táblán végül is a cél az, hogy a mini-játékok megnyerésével pénzürméket gyűjtsünk, amikért aztán a véletlenszerű helyeken megjelenő Toadtól csillagokat vásárolhatunk. A parti végén az a nyerő, akinek a legtöbb csillaga van.

A játék első része meglepően sikeres lett, így még a tavalyi évben ■ Hudson Soft összedobta a folytatást is, ami öt újabb táblát tartalmazott, és 64 mini-játékot – utóbbiak nagy része újdonságnak volt mondható, noha egynéhány cucc ismétlés volt az elődből.

A harmadik rész most egy kicsit tovább készült, de úgy tűnik, ennek meg is van az oka. Nem kevesebb, mint 70 mini-játék van beígérve, ráadásul ezek mindegyike állítólag vadonatúj. Kicsit másfajta játékokra számíthatunk, mint korábban: lesz például egy játék-lőversenypálya, ahol egész egyszerűen az A és ■ B gomb felváltott nyomogatásával vágat-



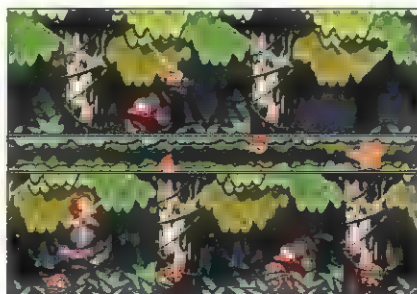
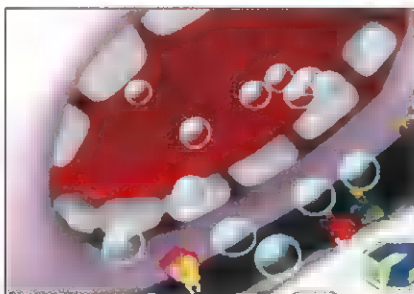
hatunk; lesznek logikai feladatok, mint mondjuk egy Tetris-szerű játék; néha pedig több szerepet kap a szerencse – például egy rulett-kerék révén. Persze amint ■ mellékelt ábra (a kétjátékos Tarzan-verseny) is mutatja: azért az ügyességet kívánó pályákat sem hanyagolták el.

Új karaktereket is köszönthetünk, úgy mint Luigi gonosz megfelelőjét, Waluigit, és Daisy hercegnőt. A menetekhez 10 új környezet lesz biztosítva, s ■ táblák érdekessége, hogy még rajtuk is van bizonyos mennyiségű akció. Például ha a „bábunk” felé közeledik egy lavina, megfelelően időzítve átgorghatjuk, ellenkező esetben viszont elsodródunk néhány mezőre. Egy másik új lehetőség az lesz, hogy vihetünk magunkkal egy „segítőtársat”, aki velünk együtt lépked, s majd csak a mini-játékokban kap szerepet.

Hogy miként lehetett 70 teljesen új játékot kitalálni, az számunkra egyelőre rejtély. Még akkor is, ha a felsorolt példák nem teljesen egyenlő ötletek, kíváncsian várjuk, miből tevődik össze a tetemes szám. Persze érthető, ha a Hudson Soft most valami nagy dobásra készül, elvégre ezt szánják a végső Mario Party-nak – legalábbis N64-en biztosan.

V.Z.

vzoli@vogel.hu



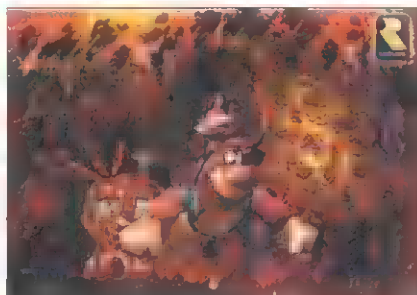


Nintendo 64

Típus	Platform
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. november 20. (PAL)

BANJO & TOOIE

Tooie or not Tooie?



A Nintendo tulajdonosok legnagyobb szerencséje, hogy a Rare erre a géptípusra fejleszt, hiszen ők készítik ■ legszínvonalasabb N64 játékokat. A cég még ZX Spectrumon alapozta meg a hírnevét (igaz, akkor még Ultimate-nek hívták őket), és azóta rengeteg ötletes játékkal ajándékoztak meg minket. Ezek egyike volt ■ Banjo-Kazooie, amelynek megjelenése után már pár nappal felmerült, hogy mi is az a „Banjo-Tooie”, hiszen ■ játék befejezésekor már utalások történtek erre a programra is. A Rare azon nyomban válaszolt is a kérdésre: „A Banjo-Tooie nem más, mint a Banjo-Kazooie folytatása, amely valamikor 1999-ben jelenik meg.” Nos, 1999 már (régen) elmúlt, de ■ Banjo-Tooie csak nem érkezett meg. A hatalmas késés ellenére nem csökken a Nintendo 64-tulajdonosok érdeklődése a prog-

ram iránt, és ennek talán ■ a legnagyobb oka, hogy mindenki kíváncsi rá: hogyan lehet az első részben hozzáférhetetlen pályákat kipróbálni, a Banjo-Tooie segítségével? A helyzet ugyanis az, hogy a fejlesztők három olyan pályát is belepakoltak ■ BK-ba, amelyek csak akkor játszhatóak, ha először a második részben teljesítünk valamilyen feladatot! A Rare és ■ Nintendo azt teljes titokban tartja, hogy miként kommunikál a két játék egymással. A hozzáértők szerint a Controller Pakkal, esetleg valamilyen titkos-kóddal, vagy egyéb hardveres megoldással operálhatnak.

A játékmenet egyébként nem sokat változott ■ BK óta, egy hagyományos három dimenziós platformjátékkal van dolgunk. A legnagyobb újítás persze az, hogy ezúttal a medve (Banjo), és haverja, ■ kazuár (Kazooie) külön is irányítható karakterek lesznek. Ha együtt vannak, akkor többnyire ugyanazokra a mozdulatokra képesek, mint az első részben, de persze a fejlesztők azért néhány újat is belepréselnek a játékba. Amint különválasztjuk őket (erre egyébként csak speciális területeken van lehetőség), akkor először csak néhány mozdulatra képesek, úgy kell megtanulniuk a különféle mozgásokat. Sőt, a játék bizonyos pontjain az első részből megismert Mambo Jumbo sámán is irányítható!

A népszerű párosnak ezúttal nyolc hatalmas világban kell eddig nem látott főellenségeket legyőznie.

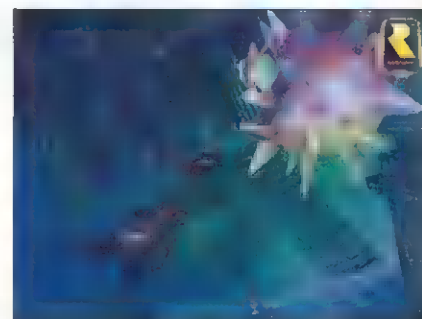
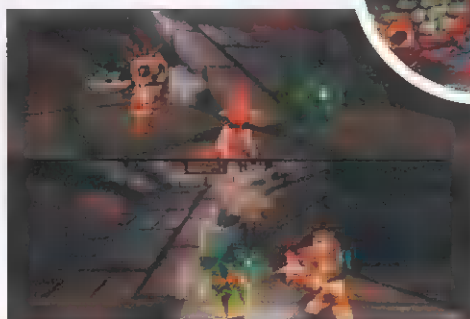
Jó hír, hogy világonként legalább egy mini bónusz játék is belekerül a programba.

Nagy összegben lehetne fogadni arra, hogy a játék grafikája, az egyik legszebb lesz, amit eddig N64-en láttunk. Szinte biztos, hogy a BT-hez szükségeltetik egy Expansion Pak is, igaz, a képeket elnézve ez igazán nem nagy meglepetés. A fejlesztőket nem érdekelte, hogy már ■ BK is az egyik legszebb Nintendo 64-es játék, ők még rá szeretnének tenni egy lapáttal. Ennek érdekében újrajrölták az első részben használt textúrákat, valamint valós idejű fényhatások megjelenítésére is felkészítették a programot. A BK legnagyobb hibáját, a néha kissé nehézkes kamerakezelést is orvosolják.

A Rare eddig mindegyik játékaival nagyot tarolt, nem kell hozzá nagy tehetség, hogy megjósoljuk: a Banjo-Tooie-val is ez lesz a helyzet. A könnyen megtanulható kezelés, a gyönyörű grafika, a rengeteg újfajta mozdulat és egy teljesen újszerű négyjátékos üzemmód mind-mind arról gondoskodik, hogy egy jó darabig nem lehet majd megunni ■ BT-t.

(A végén még kielégítem azok kíváncsiságát, akik szeretnék tudni, hogy mi az ■ „Tooie”? Nos, ez nagyon egyszerű, ■ angol kettő (two) és kedvenc kazuárunk nevének (Kazooie) összemixeléséből született új szó.)

Caris
(caris@vogel.hu)



STAR WARS EPISODE ONE BATTLE FOR NABOO

„Na bumm!” Naboon



Akár találós kérdésként is szerepelhetne valamelyik kereskedelmi televízió népszerű vetélkedőműsorában, hogy ki a Csillagok Háborúja filmek legkevésbé népszerű szereplője. A beavatottak tudják, hogy nem másról, mint Jar-Jar Binksről van szó, akihez képest Jabba vagy Boba Fett igazi világsztárnak számít a sorozat rajongóinak körében.

Hogy miért is kellett ilyen bevezetőt keríteni a LucasArts és a Factor 5 legújabb Star Wars játékához? Azért, mert ebből programból kiderül, hogy Lucaséknál sem mindenki rajong az „isten” Jar-Jarért, hiszen a Battle for Naboonban többször is kiszúrnak a szerencsétlen(?) flótással. Jar-Jarunk megpróbáltatásai már a játék legelején elkezdődnek, hiszen a Nintendo játékoknál szokásos nagy N betűs logo nem csak úgy céltalannul pörög, hanem feülről bepottyanva

egyenesen a nagyfülű lényen landol. Inentől kezdve csak rosszabbra fordul Jar-Jar sorsa, de aki többet szeretne erről tudni, az nézze meg a játékot...

A program ■ Nintendo és a LucasArts jól ismert „barátságának” köszönhetően először N64-re jelenik meg, és a már jól ismert Rogue Squadron engine-t használja. Ez a második N64-játék, amely az új Csillagok Háborúja-trilógia első részének alapján készült (az első az Episode One Racer volt), és ■ készítőik választása ezúttal ■ Naboon lezajlott csatára esett. A történet mindenki számára ismerős, aki látta a filmet: amíg Amidala Királynő, Qui-Gon Jinn és Obi-Wan Kenobi ■ Tatooine-on egy új hiperhajtómű-generátor megszerzésén fáradozik, Naboo bolygója üresen marad. A Galaktikus Kereskedelmi Szövetség nem akarja elúszni hagyni ■ kínálkozó alkalmat és megtámadja ■ védtelen planétát. A bolygó lakosaiból verbuválódott felkelők ezt nem nézik jó szemmel, és megpróbálják visszaszerezni lakhelyüket. A játékos egy ilyen lázadót, Gavyn Sykest alakítja, és ■ célja természetesen az, hogy minél több robot szétlövésével visszahódítsa a bolygóját.

A játékmenet ■ Rogue Squadronból megismert receptet követi. Egy űrhajóval kell össze-vissza repkednünk és feladatokat teljesítenünk.

Ezek ■ küldetések az ilyen játékokban szokásos „pusztíts el valakit”, „védj meg valakit”, „juss el valahová”



Típus	Akción
Kiadó	Lucas Arts
Fejlesztő	Factor 5
Megjelenés	2000. december 11.

feladatokról épülnek fel. Mindenféleképpen újítás a Rogue Squadronhoz képest, hogy ezúttal nem csak bolygók felszínén, hanem az űrben is küzdhetünk. A helyszínek egy része ismerős lesz a filmből, de lesznek olyan pályák is, amelyeket az alkotók csak ezen játék kedvéért álmodtak meg. A Rogue Squadronhoz hasonlóan itt is tele van titkos dolgokkal a játék, az ügyesebbek új hajókkal és extra felszerelésekkel lehetnek gazdagabbak. A program egyik érdekessége, hogy nem fix választható nehézségi fokozatok lesznek benne: ■ játék teljesítményünk alapján menet közben keményít be kicsit vagy könnyít az akción, hogy mindenki számára megfelelő kihívást biztosítsa.

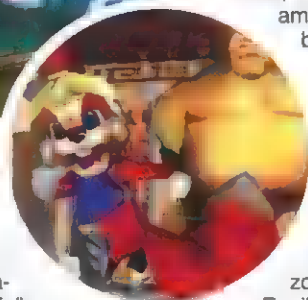
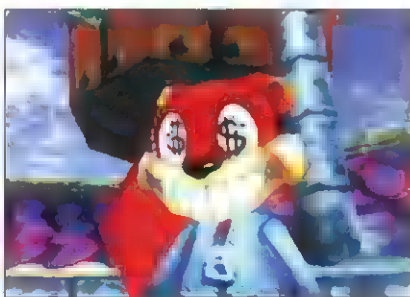
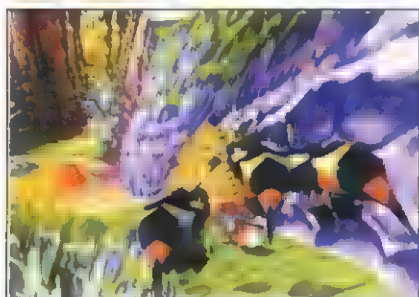
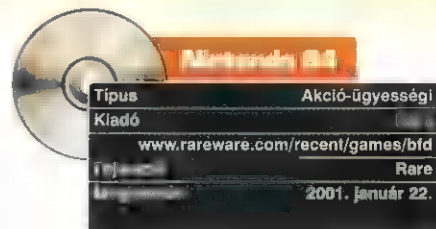
A grafika ■ szokásos LucasArts minőséget hozza. Jó hír, hogy a nagyfelbontású grafikához a játék kihasználja az Expansion Pakot. Sajnos a fejlesztők úgy döntöttek, hogy ■ többjátékos módot kihagyják ■ programból. Kár, pedig igazán jó űrcsatákat lehetett volna vívni négyen...

Caris
(caris@vogel.hu)



CONKER'S BAD FUR DAY

A mókusoknak is van rossz napja



Mindenki tudja, hogy a mókusok kedves és szeretetreméltó élőlények. Stresszmentesen élnek és általában békésen rágcálnak valami magot vagy kuckóikban úcsörögnek békésen. Talán ennek is köszönhető, hogy még senki sem látott agresszív és dühös mókust. Az idillnek vége, hiszen előjött közénk Conker, aki mókusságát meghazudtolva részegeskedik és káromkodik, miközben kinyír mindenkit, aki az útjába kerül.

A játék elég régi műltra tekint vissza, mert először három éve lehetett róla hallani Conker 64 néven, igaz, akkor még egy békés platform-játékként próbált volna meg a Banjo-Kazooie mániában szenvedőkön segíteni. Ezután egy darabig senki sem hallott róla, ám kis idő múlva ismét feltűnt, ezúttal Twelve Tales: Conker 64 címmel. Ahogy az már lenni szokott, a békés mókus ismét eltűnt, de csak azért, hogy megint előkerüljön, ezúttal dühösen és bosszút álljon azokon,

akik eddig nem engedték megjelenni a nagyközönség előtt.

A játék már megjelenése előtt megkapta a "csak 18 éven felülieknek" szóló plecsnit, ami elég ritka egy Nintendós játéknál. A fejlesztők úgy gondolták, hogy ha már felnőtteknek készítik a programot, akkor mindent belepakolnak, amit a gyerekeknek NEM szabad látni és hallani. A gusztustalanul fröcsögő, repkedő véres húscsapatoktól kezdve a vulgáris beszédig – amelyben többek között megtalálható mindenfajta káromkodás – olyan dolgok találhatók meg a játékban, amelytől még egy enegedékeny cenzor is azonnal a szívéhez kap.

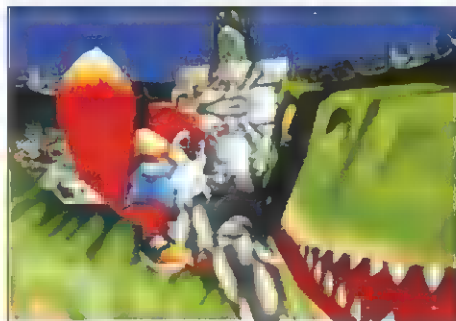
Egyik jelentben például hősünk a támadó tűz-szörnyeket a... hm... hmmm... zivertelével oltja el – igaz, eközben mókusunk nem vezérelhető, csak a sugár irányát tudjuk változtatni. (Egyébként ahhoz, hogy ezt a képességet újra használni tudjunk, – csakúgy mint a való életben – megfelelő mennyiségű sör elfogyasztása szükséges. A sörivás után persze hősünk másnapos lesz és sokat nem tud kezdeni magával egy darabig – kivéve, ha meglátogatja az elsősegély-ládát.) Ennek ellenére nem szabad elfelejteni, hogy a Conker nem más, mint egy igazi platformjáték a Banjo-Kazooie mintájára, csak valamivel idősebbeknek. Hősünknek legtöbb idejét a káromkodás és az ellenségek kiirtása mellett ugyanolyan egyszerű feladatok megoldásával kell töltenie, mint egy "normális" platformjáték

szereplőinek, úgy mint úszás, futás vagy ugrádozás.

A játék grafikája leginkább a Banjo-Kazooie-ra emlékeztet. A készítők a legtöbbet a karakterek animációján csiszoltak, többek között hősünk arc mimikája is kivehető lesz a TV képernyőjén, csakúgy, mint a különféle karakterek rendkívül jól kidolgozott halál-animációja. A pályák valamivel nagyobbak, mint a Banjoban, és a program használja az Expansion Pakot is, hogy minél szebb grafikát varázsoljon szemünk elé.

A Conker's Bad Fur Day teljesen más, mint amit eddig a Nintendo 64-től és a Rare-től megszokhattunk, talán éppen ez az, ami miatt az egyik legjobban várt játék azok között, akik hallottak már valamit róla. Mivel a konzolok között az N64 az, amely leginkább a fiatalabb korosztály körében népszerű, nem lehet tudni, hogy mekkora sikert arat majd a Conker.

Caris
(caris@vogel.hu)



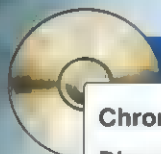


Dreamcast

Ultimate Fighting Championship	68
Urban Chaos	70
Street Fighter 3	72
Extreme Sports	73
18 Wheeler	74
San Francisco Rush	75



PLAYTEST



PlayStation

Chrono Cross	34
Dino Crisis 2	40
Driver 2	44
Allen Resurrection	48
Spyro 3	50
Valkyrie Profile	52
Duke Nukem Land of the babes	54
Danger Girl	56
Tony Hawk's Pro Skater 2	58
Dave Mirra's BMX	60
Moto Racer	61
NHL 2001	62
NBA 2001	63
Disney Dinosaur	64
Little Mermaid 2	65
Breakout	66
Bomberman	67



▲ Chrono Cross



▲ Dino Crisis 2

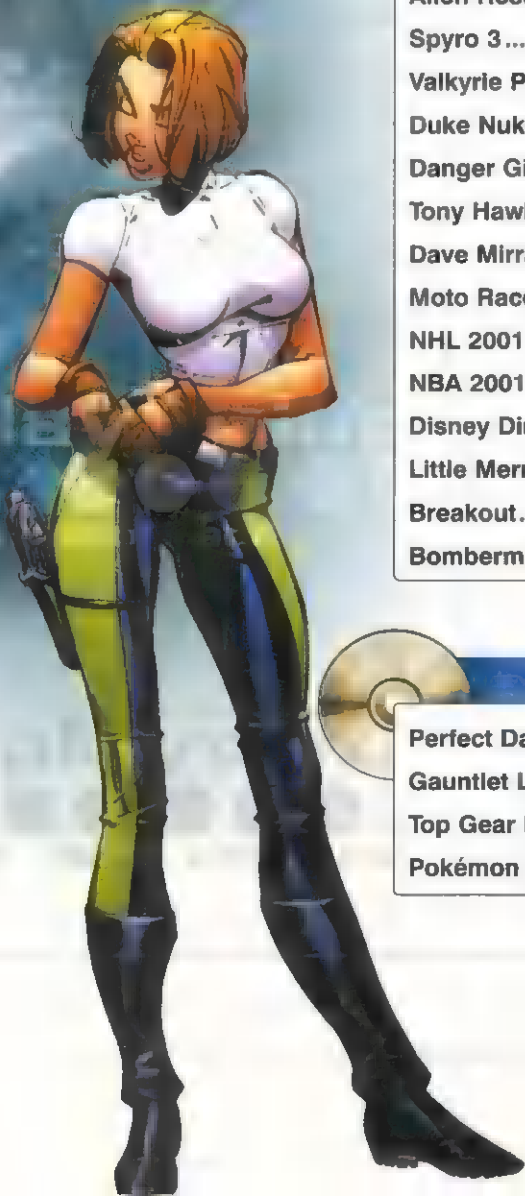


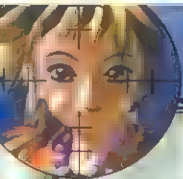
▲ Alien Resurrection



Nintendo 64

Perfect Dark	76
Gauntlet Legends	78
Top Gear Rally2	80
Pokémon Snap	81





CHRONO CROSS



Típus	RPG
Kiadó	Square EA
	www.squaresoft.com
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2000. szeptember

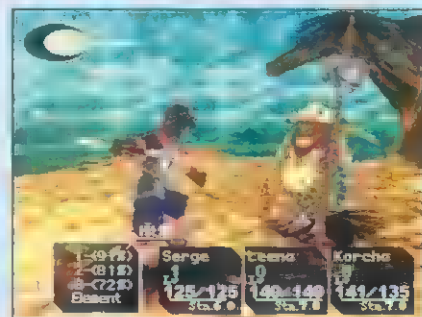
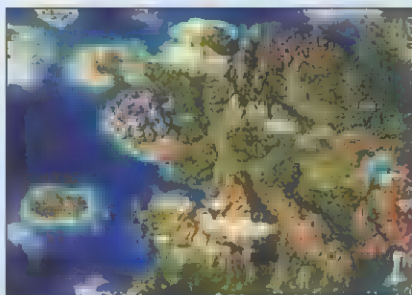
Azt hitted nyugtod lesz a FF9-ig? Tévedtél...

Az idei évet valószínűleg sokáig fogják emlékezetükben őrizni ■ színvonalas szerepjátékok kedvelői, ami elsősorban a SquareSoft nagyágyúinak köszönhető. Relative a cég nem szokott sok játékot kiadni – na de ami kikerül tőlük, az mind mestermű ■ maga kategóriájában! 2000-ben kiadták ■ Legend of Manat, ■ Vagrant Storyt és most már a Chrono Cross is hozzáférhető angolul (azoknak, akik nem (csak) ■ szerepjátékokat kedvelik, ott van ■ Parasite Eve 2 és a Front Mission 3), és természetesen a legtöbbet által várt játék, ■ Final Fantasy IX is még idén napvilágot lát. A SquareSoft egy évben még sosem adott ki annyi játékot, mint azt idén tette, és ezt felfoghatjuk egyfajta búcsúzásként ■ Playstationtól. Sajnos ezt a programbőséget nem lesz lehetőségünk megszokni, hiszen ■ PS2-re – amíg bele nem jönnek az új konzol programozásába – nem fogják így szórni a játékokat. Az egyetlen jövőre várható játékuk az új konzolra ■ Bouncer, és a sokak által várt

Final Fantasy X még nagyon kezdetleges állapotban van (a sorozat XI. online részéről nem is beszélve).

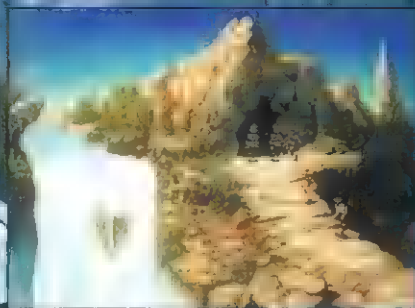
A Chrono Cross az 1995-ös SNES-játék, a Chrono Trigger folytatása. A két rész között jóval szorosabb a kapcsolat, mint ■ Final Fantasy epizódjai között, de ■ Chrono Trigger ismerete azért nem szükséges az újabb rész élvezetéhez. Mindössze néhány szereplő, illetve tárgy tért vissza, ilyen például Lucca, vagy a játék legjobb fegyvere, ■ Masamune. A Chrono Trigger középpontjában az időutazás állt, és sokan ■ SNES-re megjelent egyik legjobb játéknak tartják. A fantasztikus minőség fő oka ■ játékot készítő csapat összeállítása volt. Nobuo Oematsu (Final Fantasy-sorozat) és Yuji Hori (Dragon Quest) mellett egy Akira Toriyama nevű úriember is részt vett a projektben, aki holmi Dragon Ball Z nevű dolgok révén lett világhírű. Nemrégiben kiadták Playstationre is (grafikailag semmit nem fejlesztettek rajta, de ■ töltési idő drasztikusan csökkent), és néhány dolgot megváltoztattak benne, hogy ne legyenek ellentmondások a régi és ■ új rész között. Ez főként párbeszédok átírását és alternatív befejezéseket jelenti (ilyen volt például az, hogy a Masamunét valaki elloppja, így kerülhetett be ■ kard a Chrono Crossba is). Ez a verzió sajnos csak Japánban jelent meg és igen valószínű, hogy nem is fogják lefordítani, tehát számunkra nem lesz élvezhető.

Technikailag a Chrono Cross egyike a legfejlettebb Playstation játékoknak, és ez természetesen főként a grafika terén figyelhető meg. Ilyen fantasztikus vizuális megoldásokat, ilyen gyönyörű textúrákat én még nem láttam PS-játékban! Pixele-



▲ Kid ma szemlátomást bugyi nélkül indult csatába

▲ ■ legidegesítőbb ellenfelek egyike: egy Beeba, az ő kis koponyás napernyőjével



▲ A Cross terminus látogatása



▲ A legrövidebb út a szembenálló szívehez: Attack parancs

ket legfeljebb csak akkor láthatunk, ha valakinek a feje betölti az egész képernyőt, és a program – nemcsak az én véleményem szerint – még egy mai PC-n is elmenne. A karakterek 3D-s képe ■ me-
nőben jónéhány Dreamcast és PS2 játék szereplőinél is jobban néz ki. A varázslatokat látványos effektek kísérik, a karakterek és ■ szörnyek animációja hibátlan. Nyugodtan elmondható tehát, hogy grafika-
kailag ■ játék egyszerűen tökéletes.

A játék engine-je egyébként minden ízében új, ■ készítőik egy bitet sem vettek át korábbi Square játékokból. CG-
videókból sajnos nincs túl sok, azok viszont a Final Fantasy VIII videóinak és a FF mozi alkotóinak művei – azt hiszem ez már elég sokat elmond ■ minőségről. Az intro a játék későbbi videóiból van
összevágvá, amely megoldás már ■ Parasite Eve-nél is furcsa volt számomra. Kicsit „lusta” megoldásnak tartom, remé-
lem, hogy nem szoknak rá erre ■ SquareSoftnál. Ezt ■ lustaságot abból is lemérhetjük, hogy van olyan videó, amit a
játék során négyyszer is láthatunk! Azért ■ eléggé szíven ütött. A renderelt háttér-
ek csodálatosak, fantasztikusan néz ki például a mérgező levegőjű Hydra Marsh, vagy ■ vidám tengerparti falu,
Arni. Ráadásul ezek ■ háttérképek, hanem tele vannak mozgással: az említett mocsárban például kavarog a
zöld levegő, fodrozódik ■ piszkos mocsárlé, mászkálnak a szörnyek; a faluban az emberek beszélgetnek, a stégről
gyerekek ugrálnak be a vízbe, egy öreg horgász bóbiskol ■ csónakja mellett – tehát minden hely, minden város ■ szó-
szoros értelmében ÉL körülöttünk.

Természetesen a zenék és ■ hangok mindig pontosan illeszkednek a környe-

zethez: a vidám, ünnepre készülődő Terminában örömteli muzika szól, míg az Átkozottak Szigetén (Isle of the Damned) felzaklató, sötét zenét hallhatunk. A zenéket egyébként ugyanaz a Yasunori Mitsuda készítette, aki ■ Chrono Trigger, illetve ■ Xenogears zeneszerzője volt – most sem kell benne csalódnunk, fantasztikusan alkotott. A szereplők beszélgetései ebben ■ játékban sem hallhatóak. Sokak szerint ez baj, szerintem ez egyedi hangulatot biztosít a SquareSoft játékaiknak (ráadásul egy rossz, oda nem illő hanggal nagyon könnyen el lehet rontani bármilyen játékot).

Ami még külön említésre méltó, ■ a fordítás minősége. A Final Fantasy-sorozat néhány korábbi – még SNES-es – epizódja olyan rosszul volt lefordítva, hogy a rajongók készítettek egy új verziót, mert annyira elégedetlenek voltak ■ hivatalossal (egész egyszerűen kihagytak egy csomó párbeszédet, illetve rövidítve rakták be őket ■ játék angol változatába). A Chrono Cross esetében ilyen gond nincs, a fordítás tökéletes (ezt persze nem én mondom, hiszen nem játszottam a japán verzióval és japánul sem tudok; olyanok mesélték, akik ezt a két dolgot elmondhatják magukról). Ami mindig is nehézséget okozott a fordítóknak, ■ az, hogy háromféle japán írásjel-készlet létezik és ezek változtatásával olyan hangulatokat, érzéseket tudnak kifejezni ■ japán játékkészítők, melyeket semmilyen más nyelven nem lehet megtenni (legalábbis angolul biztosan nem). Ezt a problémát fantasztikusan oldották meg. A különböző ka-



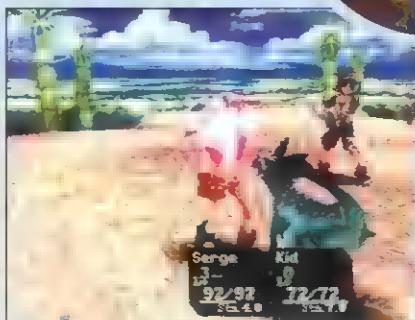
▲ A tündibüdi kis Poshul tényleg használni akarja ezt a bigyót, csak előtte keres egy telcsi-fülcsit

rakterek közti különbségeket úgy érzékeltették, hogy ■ legtöbb karakter sajátos beszédstílust kapott: Pierre és Harle francia-angol keveréknyelven kommunikál, Draggy minden "r" betűt kihangsúlyoz, Irenes német akcentussal beszél, Kid pedig szlenget használ.

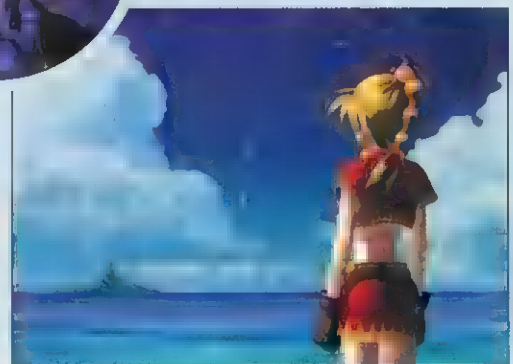
A fordítókkal készített interjúban olvastam, hogy ezeknek ■ különböző stílusoknak a játékba illesztése volt ■ legnehezebb feladatuk. A PSX-nek ugyanis nagyon kevés ■ memóriája és ezért egy saját kis alprogramot kellett írniuk, ami valós időben elvégzi a szöveg megváltoztatását az éppen használt szereplőtől függően. Ez azért fontos, mert a főszereplőt kísérő 2 karakter egy adott eseménynél mindig ugyanazt mondja, függetlenül attól, hogy kit is vittünk magunkkal, viszont a stílusuk nagyon változó lehet. Ennek ■ fordítói megoldásnak köszönhetően sokkal han-



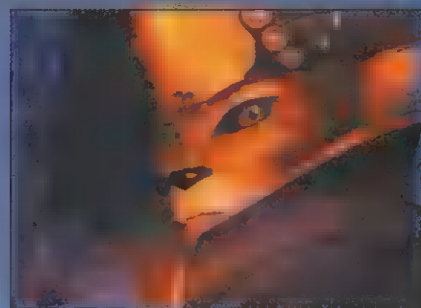
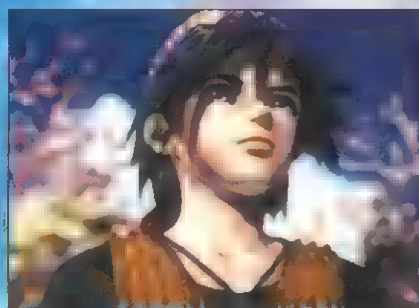
▲ A legnagyobb metropolisz ■ világon, Termina. Legalább nyolc épület van benne!



▲ Kid készítheti elő ■ sminkesdobozt



▲ Ma ■■ mondja ■ vízállásjelentést



▲ Irigylésre méltó helyzet: hősünk társaságában két gyámolításra váró hölgyke

gulosabb lett a játék, és a karakterek sokkal megkülönböztetettebbé váltak. Az egyetlen negatívum a szövegekkel kapcsolatban, hogy a főszereplő szövegét nem láthatjuk, csak a reakciókból találhatjuk ki, hogy éppen mit mondott. Ez eleinte nagyon furcsa volt, és még most sem igazán értem, hogy miért csinálták meg így a játékot – néha elég sokáig tart kisakkozni, hogy mit is mondhatott Serge.

Az irányítás példásan jól van megoldva és az első pillanatban bonyolultnak tűnő menük is hamar kezelhetővé válnak. A mozgás ugye egyértelműen ■ D-paddal vagy az analóg karral történik, az X gombbal vizsgálhatunk meg valamit, vagy kezdeményezhetünk párbeszédet. Ha valakinek valami fontos dolgot szeretnénk megmutatni, vagy egy tárgyat használni, azt ■ □ gombbal tehetjük meg. A △ gombbal ■ menübe léphetünk be, ■ O pedig ■ cancel, tehát ezzel lépkedhetünk vissza ■ menükben. A Select gombbal változtathatjuk meg a szereplők sorrendjét, ez néhány mellékküldetésben lehet hasznos, ■ Starttal pedig bármikor leállíthatjuk a játékot. A vibráció is jól van megoldva, én nagyon örültem, amikor ■ videók alatt is érezni lehetett a rángást.

Maga a játékszisztem sok változáson ment keresztül ■ Chrono Trigger óta és elég egyedire sikerült. Számomra nagyon érdekes, hogy amíg egyre több játék veszi át a Square által kitalált Active Time Battle megoldást (tehát az idő folyamatosan telik, mégis csak néha adhatjuk ki az utasításokat a karaktereinknek) addig ■ rendszer kifejlesztői legutóbbi játékaikban nem használják (Vagrant Story, Parasite Eve 2). Ez a helyzet a Chrono Cross-szal is, a harc megoldása más alapokon nyugszik. Először nagyon összetettek tűnik, de később be fogjuk látni,

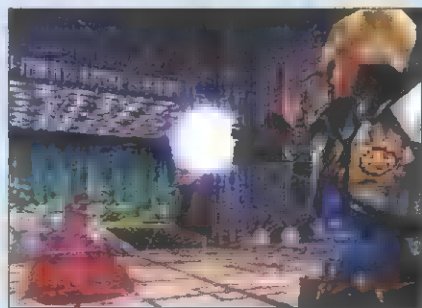
hogy egyáltalán nem bonyolult a rendszer; leginkább a Final Fantasy VII kissé leegyszerűsített verziójának tűnik – mivel azonban nem olyan könnyen érhető mint az, következzen részletesen a harc és az ahhoz kapcsolódó dolgok leírása.

Egy karakter csak egy fegyvert, egy páncélt és három kiegészítőt használhat egyszerre. A karakterek fegyvereit nem változathatjuk szabadon, mindenki csak egyféle fegyverrel képzett, de természetesen az adott fegyvert fejleszthetjük – ugyanúgy, mint ■ Final Fantasy VIII-ban – különféle, általában szörnyekből kinyerhető komponensek felhasználásával. Majdnem ugyanez a helyzet a páncélokkal is, de itt három nagy kategória van: általános páncélok, női páncélok és gyerek-méretű páncélok. Az általános páncélokot mindenki felveheti, a másik két osztályba tartozót természetesen csak ■ nők, illetve ■ kistermetű karakterek (ide tartozik a legtöbb "nyomi" karakter is, mint pl. Draggy, ■ sárkánykölyök, vagy Starky, a lezuhant UFO pilótája). A kiegészítő felszerelések közé tartoznak a különféle sisakok, karkötők, gyűrűk és még ki tudja milyen varázstárgyak, melyeket szörnyek hulláiról akaszthatunk le, illetve nagyrájkán ládákból is találhatunk egyet-egyét. A fegyverek, páncélok és sisakok készítését kovácsműhelyekben végezhetjük el (Forge opció), illetve később, egy speciális tárgy használatával már bárhol. Ezeket a helyeken egyébként szét is szerelhetjük (Dissassemble), valamint el is adhatjuk őket.

A karaktereknek hat harci mutatója van, és ezek határozzák meg, hogy mihez értenek inkább: harchoz avagy a mágiahoz. Az Atk a támadóerő (a sebzést befolyásolja), a Hit% a találati pontosság, ■ Def a fizikai védelem (a sebzést csökkenti), az Evd% a kitérés esélye, a Mgc a mágia (minél magasabb, annál erőteljesebben hatnak varázslataink), és végül ■ MDef ■ mágikus védelem (a ránk küldött varázslatok hatását csökkenti). A külön-



▲ Oriha akcióban. Tanulság: ne kötözködj a pultoslányokkal!



▲ Egy speciális lövés ■ a Chuck Norris, pedig ő csak Norris



böző tárgyakkal ezeket növelhetjük, de természetesen tekintettel kell lennünk az adott karakter képességeire, – már ha ütőképes csapatot akarunk összehozni – hiszen hiába pakolunk meg egy mágust erős fegyverekkel, hatalmas páncélokkal és fizikai képességet növelő kiegészítőikkel, nem lesz belőle Terminátor – neki inkább a mágikus képességeket kidomborító tárgyakat adjuk (persze egy jó páncél sosem árt). Ezenkívül természetesen kulcsfontosságú a HP (életerő) mennyisége. Ha a karakter egy számára eddig ismeretlen szörnyrel találkozik és győztesen kerül ki a csatából, akkor a fenti értékei változhatnak. Ez legtöbbször néhány plusz HP-t jelent, de néha – általam fel nem ismert szisztéma szerint – sokkal több bónuszt is kaphatunk. A szörnyek között külön kategóriát képeznek úgynevezett Bossok, azaz főellenségek. Az ilyeneket általában hamar felismerjük háznyi méretükről (persze akadnak kivételek), no és arról, hogy átlagosnál sokkal keményebb ellenfelek. Az ellenük használandó általános technikáról lejjebb lesz szó, de ha még így is kemény diónak bizonyul valamelyikük, akkor a végigjátszásban nézz utána az adott bestiának, és így már remélhetőleg nem fog problémát okozni legyőzése. Ha egy főellenséget legyőzöl, akkor több dolgot kaphatsz: jelentős (10-15) HP növekmény, és képességeid javulása lesz a legfontosabb jutalom, ezen kívül kapsz egy csillagot is. A csillagok két dolog miatt fontosak, először is az egy harcban használható varázslatok száma a csillagok mennyiségéhez van kötve, másrészt az idéző mágiákban van szerepe.

A Chrono Cross sajátos harci szisztémát használ, amely lényegében a körökre osztott rendszerekre hasonlít. Minden harc elején a három karakterünk áll szemben az ellenfelekkel. Amikor elkezdődik a harc, mindenkinek hét staminapontja van. A staminapontokat támadásra használhatjuk fel, háromféle erősséggel. Egy, két vagy három pontot felhasználva egyre erősebb támadásokat eresztünk meg, viszont minél erősebb egy támadás, annál kisebb az esély találatra. Ha a staminapontok száma nullára csökken (vagy kiadjuk a Defend parancsot) akkor következő karakteren sor. Ezt bármikor megszakíthatják szörnyek támadásai, varázslatai. Ha egy karakter támad, akkor többiek annyi staminapontot kapnak vissza (a maximum a hét), amennyi pontot ő elköltött támadásra. Ha sikerült megütni az ellenfelet, akkor az LV felírat mögött álló szám megnövekszik annyival, amennyi staminapontot elköltöttünk arra a támadásra. Ezeket a

pontokat varázslatokra fordíthatjuk (az egyszerűség kedvéért hívjuk ezt varázspontnak, hiszen tulajdonképpen erről van szó). A varázslatokat akkor tudjuk használni, ha azokat hozzákapcsoltuk egy karakterhez. A varázslat-helyek (bocs, de nem találtam jobb szót az Element Slot névre) tulajdonképpen egy rácsot alkotnak, ebbe a rácsba lehet be rakni varázslatokat. Az újabb és újabb varázslat-helyeket a bossok elleni csaták után kapott csillagok nyitják meg. A varázslatoknak van egy alap szintje, és ha egy ennél magasabb szintű helyre rakjuk be őket, akkor annak varázslatnak egy erősebb változatát kapjuk. Ennek persze ára van, hiszen minden annyi varázspontba kerül, ahányadik szintű helyre raktad be. Tehát egy mezei Fireballt egy varázspontért sűthetsz el, de ha egy harmadik szintű varázslat-helyre raktad be, akkor az így keletkezett Fireball +2, már 3 varázspontba kerül. Ha egy varázslatot elhasználtunk, akkor azt abban csatában már nem fogjuk tudni ellőni. Ezzel kapcsolatban van még egy nagyon fontos dolog, mégpedig az, hogy ha valaki varázsol, akkor a staminája –6-ra csökken, tehát többieknek sokat kell támadnia ahhoz, hogy újra cselekvőképes legyen. Ezen az alapon lehet különféle harci taktikákat kidolgozni, de nyilván a legjobban az jön be, hogy egy karakter varázsol, a többi pedig támad (és így varázsló staminapontjait is feltölti) és ha kell, gyógyít.

A harci rendszer nem csak ebből áll, mert a SquareSoft csavart még egyet rajta. Mindenkinek és minden varázslatnak van egyfajta veleszületett „természete”, amit játékok hat színnel jelöl. Ez az Innate color, amit jobb szó híján mágikus szférának fogok hívni. A hat szín mindegyikének van egy ellentéte, ami ellen nagyobb hatással működik. A színpárok a következők: vöröskék; zöld-sárga; fekete-fehér. Ezzel hatalmas pluszt adtak játéknak, hiszen így sokkal változatosabb taktikák kidolgozására van lehetőség. Például Serge, a központi karakter szférája fehér. Ez azt jelenti, hogy fekete szférájú ellenfeleken nagyobbakat sebez, egy fehéren kevesebbet. Viszont ez fordítva is igaz: fekete ellenfelek és varázslatok több sebet okoznak neki, a fehérek sebzése csökken, a többi szférához tartozó ellenfelek ellen pedig módosítók nélkül harcol. A varázslataival ugyanez a helyzet. Mivel ő a fehér szférához tartozik, ezért fehér színű varázslatai



▲ Serge négy

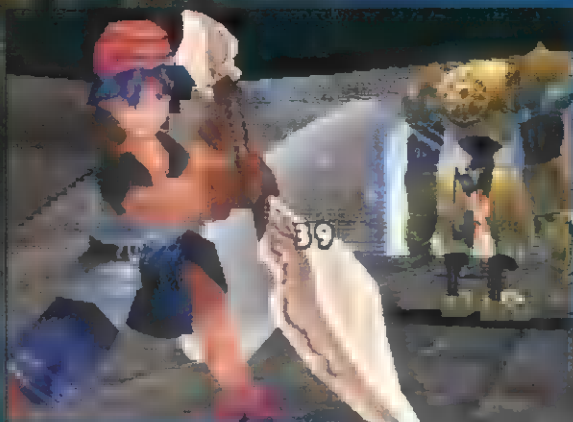


▲ A sajátos akcentussal rendelkező Luccia egy virágemberrel próbál elkápráztatni bennünket – kevés sikerrel

nagyobb sebet okoznak, mint többi (a fekete varázslatok sebzése pedig drasztikusan csökken, ha ő használja). Ebből az következik, hogy az optimális hatás érdekében akkor cselekszünk legokosabban, ha minden karakterre a saját szférájába tartozó varázslatokat bizzuk. A rendszer így szövegben tálalva talán kicsit bonyolultnak tűnik, menet közben azonban teljesen egyértelmű, hasonlóan az FFVIII GF-kompatibilitási megoldásához. A varázslatokkal kapcsolatban további érdekesség, hogy program megjegyzi a három utolsóként használt varázslat színét, és ezt ki is jelzi bal felső sarokban. Ha mind a három mező ugyanolyan színűvé válik, akkor az ahhoz a szférához tartozó varázslatok ereje megnő – ez a Field Effect. Ez nyilván lehet jó (ha mi csináljuk), de lehet rossz is



▲ Nem menekülés, taktikai visszavonulás



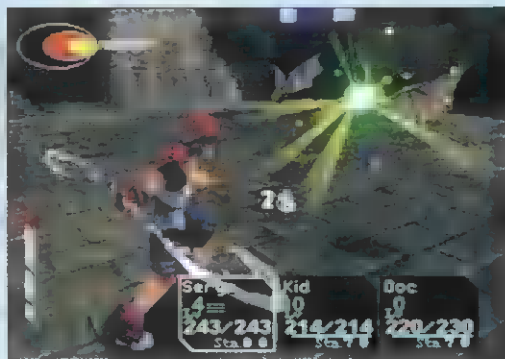
▲ Mikrobinak ma nagyon rossz napja van

(amikor a szörnyek ■ saját színükkel töltik fel az első két mezőt, mindenképpen süssünk el egy más színű varázslatot).

A varázslatoknak öt különböző fajtája van. A sima varázslatok úgy működnek, ahogy azt az imént olvashattátok. Van a varázslatoknak egy típusa (Consumables), amelyek használat során eltűnnek. Szerencsére ezeket minden boltban be lehet szerezni, és általában gyógyító szerekről van szó. Az ilyen varázslatokat a menüben is használhatjuk.

A Trap (csapda) varázslatokkal ■ ellenfeinktől lophatunk el normális és idéző varázslatokat. Ezeket használjuk el ■ csata elején, és ha egy ellenfél ilyen varázslattal jönne, akkor az nem hat senkire, mert megkapjuk mi. Ezek a varázslatok is csak egyszer használhatók, de nagyon hasznosak, mert általában ■ legerősebb varázslatokat (UltraNova, BlackHole, Saints) tudjuk velük megszerezni.

A negyedik típusba ■ idéző mágikák tartoznak (a nevük előtt kis csillag van), ezek a legerősebbek. Az idéző varázslatokat csak olyan karakternek adhatjuk



▲ Még Batman sem tudná megállítani csapatunk, nem hogy két vacak böregér



▲ A maláriát terjesztő cecelég, tudvalegőleg nem védett állatfajta – ergo agyoncsápendő



▲ A Dragon United csapata éppen a Chrono Cross megszületésén munkálkodik

oda, akinek a szférája azonos az idézendő lényével. Az ilyen mágiát csak akkor tudjuk ellőni, ha a Field teljes (tehát az utolsó három mágia ugyanolyan szférájú volt) és ugyanolyan színű, mint az idéző varázslat. Ekkor csillagjaink száma csökken eggyel (ez nem hat ki statisztikáinkra), és pihenéssel tudjuk viszanyerni őket.

A legutolsó csoportba a speciális képességek tartoznak, ezeket kis jin-jang szimbólum jelzi. Minden karakternek van egy harmadik, egy ötödik és egy hetedik szintű képessége. A harmadik és ■ ötödik szintű képességeket automatikusan kapjuk meg egy bizonyos számú csillag után (ezeket nem lehet eltávolítani a varázslat-helyről), a hetedik szintű képességek egy része szintén így működik, bizonyosakért azonban mellékküldetéseket kell teljesíteni.

A fentiekből kitalálható a főszörnyek eleni „taktika” is. Mivel az ilyen csaták előtt majd’ mindig van mentési lehetőség (a világtérképen és ■ zöld forgó gúlánál – Record of Fate – lehet menteni), csak be kell rakni a csapatba olyan karaktert, akinek ■ szférája ellentétes az ellenségével (a szörny neve alatt kis karika jelzi ezt), pakoljuk meg varázslatokkal ■ saját szférájából, és mindenkinek adjunk gyógyító varázslatokat. Így nem okozhat túl nagy gondot a legtöbb főellenség legyőzése. A játékban egyébként minden szörnyet előre látunk, nincsenek tehát véletlenszerű csaták. (Olyan persze akad, hogy egy szörny a fejünkre ugrik, ha például beindítunk egy csapdát.) Szerencsére játékosbarát programról van szó: a szörnyeket ki is kerülhetjük, ha ügyesek vagyunk és a csatákból el is lehet futni (az FFVIII-cal ellentétben még a bossok elleni harcokból is). Még egy tanács a harcokhoz: mindig legyen olyan karakter ■ csapatban, aki tud lopni, mert ■ legerősebb tárgyakhoz így juthatunk.

Eddig már volt szó a technikai megoldásokról, ■ irányításról, ■ harcrendszeréről, most következze pár szó ■ történet-



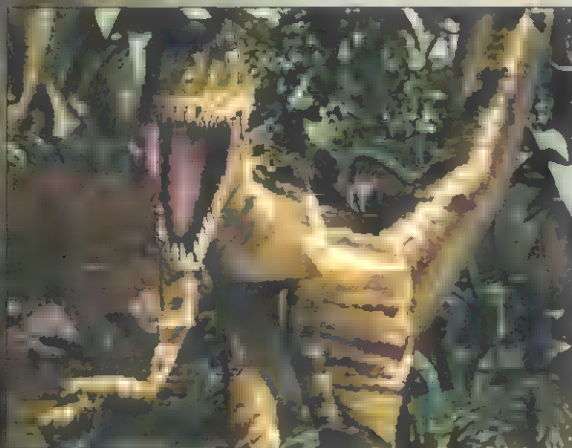
▲ ■ küzdelem fix 1-esre áll, a lufilénynek esélye sincs

DINO CRISIS 2

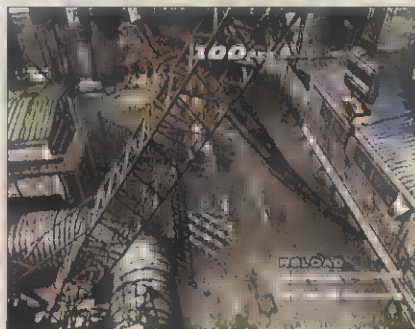
PlayStation

Típus	4rdD
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. március 1. (PAL)

Hogyan is pusztultak ki a dinoszauruszok?!



▲ A fogorvosok szövetségének ajánlásával...



szik kilépni – sikerrel – a nagyobbik testvér, a Resident Evil árnyékából. A történet ismét 3. energia, az időutazás és a dinoszauruszok körül bonyolódik. Immár kormányzati ellenőrzés alatt tovább folynak a 3. energia felhasználásával történő próbálkozások. Most sem sikerül azonban elkerülni a malört, és bizonyos képlékeny matéria ismét belepottyan a ventilátorba. A kísérletek helyszíne (a katonai bázis és a közeli Edward City) fogja magát, és mindenestől helyet és földtörténeti korszakot cserél jó néhány hektáros kites, prehisztorikus dzsungellel. Különleges egységet szerelnek fel – speciális dinoellenes fegyverekkel (ha!) – és indítanak útra a katonák előkerítésére, de leginkább a kutatási eredmények visszaszerzésére. Az egység tagjai között van az első részből már ismerős Regina is, aki az egyik általunk irányítható főszereplője lesz ennek a játéknak is. A bevezető képsorokon láthatjuk, hogy a csapat megérkezik a helyszínre, ahol a táborverésnek néhány kóbor Velociraptor és egy meglehetősen barátságosan Tyrannosaurus Rex vet véget. Ez utóbbi állatka még barátságosabb lesz attól, hogy kilövi rakétavetővel az egyik szemét, és a raptorok hathatós segítségével gyorsan múlt időbe

teszi a csapat nagy részét. Úgy néz ki csak két hősünk Dylan és Regina vállára nehezedik a túlélők megmentésének és a kutatási eredmények visszaszerzésének igen nyomasztó terhe. A kilátások nem túl rózsásak.

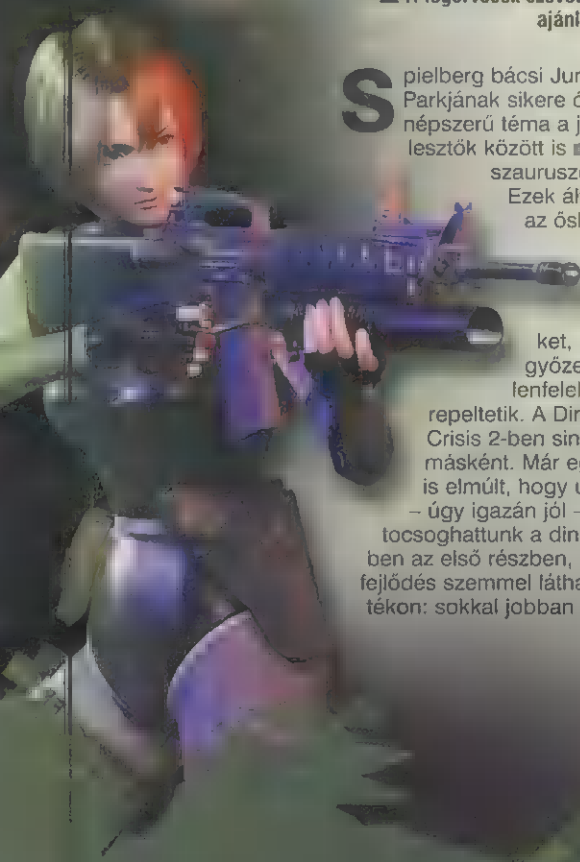
Két főszereplőnk más-más harci alakulatokból való tartozása már az elején némi villongásra ad okot kettőjük között. Regina a S.O.R.T. tagja, aki a durva eljárások helyett a fineszesebbeket díjazza. Dylan – aki a T.R.A.T.-nak dolgozik – ellenben a direkt, „odavágok, oszt jól van”-típusú megoldások híve. A két választható út: a katonákkal benőtt, vagy elektronikusan zárt ajtó. Regina megkönnyíti számunkra a választást, elektronikus botocskájaival megpiszkálva a zárat, kinyitja a jobb oldali ajtót, és egy „majd később találkozunk!” felkiáltással távozik is. Ez egyébként az egész játékban „alapszabály”: az indával benőtt ajtókon csak Dylannel, az egyszerű, kulcsot nem igénylő elektronikus bezárt ajtókon pedig csak Reginával tudunk bemenni. Ezután kapjuk meg Dylan irányítását.

Az irányítás a Resident Evilben alkalmazottakra hajazik leginkább. FEL gomb – hő-

Spielberg bácsi Jurassic Parkjának sikere óta igen népszerű téma a játéklemeztesztők között is a dinoszauruszok.

Ezek általában az őshüllő-

ket, mint legyőzendő ellenfeleket szerepeltetik. A Dino Crisis 2-ben sincs ez másként. Már egy éve is elmúlt, hogy utóljára – úgy igazán jól – térdig tocsoghattunk a dinovérben az első részben, és a fejlődés szemmel látható a játékon: sokkal jobban igyek-



▲ Az akut dinó-krízis leküzdésének első számú orvossága



▲ Hess innen, te rondaság!



▲ Robson boltja technikai okok miatt szünetel



sünk elindul abba ■ irányba, amerre néz. LE gomb – hátrál. JOBB, BAL – fordulás az adott irányba. X – akció gomb (ajtónyitás, létramászás, tárgyfelvétel), harci módba kerülés után az elsődleges fegyverrel való lövés is ezzel ■ gombbal lehetséges. KÖR a másodlagos fegyver használata. HÁROMSZÖG – a víz alatt az ugrásra szolgál. NÉGYZET – akció gomb, harci módban tüzelés az elsődleges fegyverrel. R1 – harci mód bekapcsolása, megnyomásakor automatikusan a legközelebbi ellenfél felé fordul, harci módban is lehet mozogni. R2 180 fokos fordulat. Hasznos ha két oldalról támadnak egyszerre. L1 – harci módban ezzel válthatunk ■ célpontok között. L2 – térkép. A Start gombra pauszálódik a játék, illetve az Optionsben megejthetünk néhány beállítást.

A Start gomb megnyomásával nézhetjük át és használhatjuk a nálunk lévő cuccokat. A Weapon pont az elsődleges és másodlagos fegyverek beállítása, de vannak olyan nagy fegyverek (pl. lángszóró), amelyek mellé nem választhatunk másodlagos fegyvert. Az Item Recoveryvel használhatjuk a talált/vásárolt gyógyító kütyüket, míg a Key Items a megtalált, küldetéssel kapcsolatos tárgy (pl. kód-kártya) használata. Arra nagyon érzékeny a játék, hogy pontosan ■ megfelelő



▲ A játékban a karakter a...

helyen használjuk a megfelelő tárgyat: ha egy fél lépéssel is eltávolodunk attól ■ ponttól, ahol az adott tárgyat használni lehet, máris megkapjuk a „Tárgy itt nem használható!” szöveget. Ugyanez igaz ■ létramászásra is: ha nem a megfelelő helyen nyomjuk az akciógombot, igencsak megfogyatkozik az egészségünk, míg fel sikerül másznunk a létrán. A File-ban általunk talált szöveges üzenetek, illetve Dino fájlokat olvashatjuk, a Map pedig a térkép.

A fegyvereket és egyéb cuccokat ■ lelőtt dinokért kapott pontokból vehetünk ■ SAVE/SHOP pontokon, amit egy, ■ falon lévő fémszínű terminál jelöl. Menteni is csak itt menthetünk. Minél erősebb a dino, annál több pontot kapunk érte. Bónusz pontokat akkor kapunk, ha egymás után több dinót nyirunk ki (vagy épp akkor sikerül kinyírni, amikor épp támadott), illetve ha egy pályarészen egyszer se sebesítettek meg, akkor kapunk még néhány bónuszpontot (2000-12000!!!). Erre erősen törekedjünk is és – ha talá-lunk egy-két könnyű pályarészt, ahol ez sikerül – menjünk át rajta néhány-szor tápolás céljából, mert szükség lesz a pontokra. (Persze ha egy pályarészen túl sokszor járunk, akkor onnan előbb-utóbb eltűnnek a dögök, megelőzve a túlzott tápolást.) Vannak fegyverek, melyeket csak Dylan vagy csak Regina használhat – erre azért figyeljünk, mert lehet, hogy a sztoriban épp a másik karakter jön, aki – miután a másikat tápoltuk – ott áll egy szem pisztollyal. Az elsődleges és másodlagos fegyverekbe is vehetünk tárbővítést, ami segít, hogy ne fogyjon ki a fegyverből a

A GYÍKOK



Allosaurus: Az elején nagyon kemény dió, főleg, ■ nincs lángszóró vagy tűzfal. Ezek nélkül nem is igen érdemes kezdeni vele. Anti-tank puska kezelhetővé teszi.



Gigantosaurus: Állítólag van egy, még ■ T-Rexnél is nagyobb ragadozó! Senki sem látta még, illetve nincs olyan, ■ látta volna és beszélni tudott volna róla...



Inostranceiva: A vége felé találkozunk velük, a lávás barlangokban és az égő épületben. Mire találkozunk velük már remélhetőleg lesz anti-tank puska vagy multi-rakétavetőnk, azokkal könnyen leküzdhetőek. Elég lassúak.



Oviraptor: Kicsik, gyengék és belőlük is sok van. Savat is tudnak köpni a drágák, ■ ezzel együtt nem igazi ellenfelek. 1-2 lövés ■ gyengébb fegyverekből is elég nekik.



Pteranodon: ■ repülő gyík. Marha utálatosak, nehéz leszedni őket. Ott próbáljuk leszedni őket, ahol jól látjuk merről fognak jönni. ■ nyomva tartása mellett sűrűn váltunk célpontot az L1-gyel, így talán sikerül arrafele néznünk mikor lecsap.



Triceratops: Békés növényevő óriás – volt, míg valaki meg nem ölte a kölykét. Utána már csak egy gyors dzsip és egy nagy kaliberű fegyver segítségével menekülhetünk meg ■ haragja elől.



Tyrannosaurus Rex: Ő az, aki szinte végig fog üldözni bennünket a játékon. Harcolni nem igazán lehet vele, csak menekülni előle.



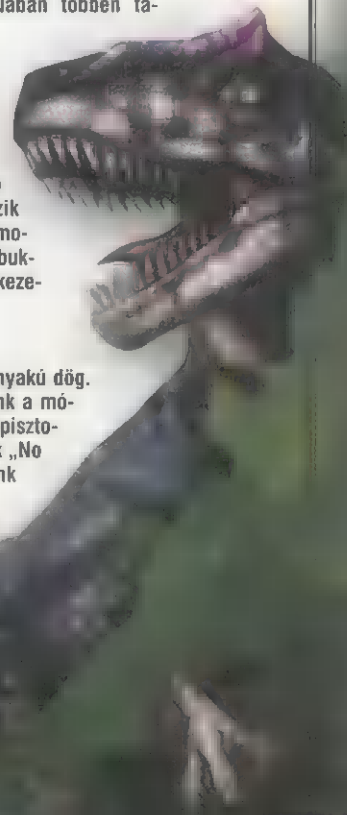
Velociraptor: Tele ■ velük ■ egész játék, mindenhol ott vannak. Elég keveset bírnak, ■ gyorsak és általában többen támadnak.

Mosasaurus:

■ víz alatti pályákon fogunk találkozni velük, kicsit a krokodírra emlékeztetnek. Nem túl vészesek, csak ■ „No damage bonus”-unk üszik könnyen ■ rajtuk, mert hajlamosak hozzánk nagyon közel előbukanni. Aquagránát ajánlott ■ keze-lésükhöz.

Plesiosaurus:

A vizek ura. Nagytestű kígyónyakú dög. Amíg csak a fejére keil lönünk a mölön, addig nincs gond. Géppisztolyokkal vagy géppuskával sok „No damage bonus” szedhetünk róluk, de később a víz alatt is összefutunk vele, szóval legyen nálunk addigra Aquagránát!



FEGYVEREK ÉS EGYÉB CUCCOK

Elsődleges fegyverek (ár és ■ használhatja):
Pistol (Regina): Pisztoly. Gyik, ■ nagyon. Még a leggyengébb dögbe is többet kell löni vele.

Shotgun (Dylan): Puska. Sokkal jobb, mint ■ pisztoly. Jó esetben egy lövés elég egy raptorba, és akár több gyikocskára is kap egyszerre ugyanabból a lövésből.

Flame Launcher (8000 pont, Mindketten): Lángszóró. Nem rossz. Ezzel már le tudjuk szedni ■ alloszauruszt, és a mérges gázt fújó gombákhoz is ez kell. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert ■ használhatunk mellé.

Submachinegun (12000 pont, Regina): Géppisztoly. Nagyobb tüzérező a pisztolynál, és egyszerre akár két ellenséget is lőhetünk vele, de zabálja a lőszer. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.

Solid Cannon (18000 pont, Dylan): Egy pár másodpercig tartó sebző erőteret hoz létre. Csak kisebb dinok ellen jó, ■ arra kicsit drága.

Heavy Machinegun (35000 pont, Regina): Géppuska. ■ mán döfi! Nagy sebzés, nagy tűzgyorsaság, ■ legvastagabb bőrű dögökön kívül minden ellen jó.

Anti-tank Rifle (38000 pont, Dylan): Ez ■ legjobb! Még ■ legvastagabb bőrt is keresztüllövi, meg azt is ami mögötte van. Meg amögött.

Missile Pod (50000 pont, Regina): Nagy tüzérező, de lassú és drága. Csak a legnagyobb sauruszokra kell. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.

Rocket Launcher (50000 pont, Dylan): Rakétavető ■ is, ■ erősebb mint Reginaé. Az Anti-tank puska mellett nincs nagyon szükség rá. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.

Másodlagos fegyverek:

Stunner (Regina): Regina elektromos ösztökéje. Szinte csak ajtónyitásra jó, meg esetleg még arra, hogy megzavarjunk egy támadást, amíg oda nem fordulunk ■ főfegyverrel, de erre nem érdemes számítani.

Machete (Dylan): Ugyanaz, mint az elektromos ösztöke.

Firewall (5000 pont, mindketten): Egy lángszóró jellegű fegyver. Tűzfalat rak a használója elé, ami távol tartja/sebzi a dögöket. Főleg akkor hasznos, ha raptors környéken járunk ■ „No damage bonus”-unk megőrzése céljából. Egyik oldalunkra tűzfalat rakunk, a másik oldalról érkező dinokat nyugodtan leszedgetjük.

ChainMine (12000 pont, mindketten): Azonnal robbanó gránátokat szór el. Ahogy tudjuk, vegyük meg, mert lesz majd olyan hely, ahol csak ezzel tudunk átjutni néhány sziklán.

Víz alatti fegyverek:

Tüvető: Ez ■ alap víz alatti fegyver. Elég jó, de érdemes megvenni ■ aquagránátot, mert ezzel több lövés kell egy dögbe.

Shock Gun: Másodlagos fegyver ■ víz alatt. Nem sok hasznát láttam.

Aqua Grenade (18000 pont): Víz alatti gránátvető. Ez kell ■ víz alatti harchoz. Egy lövés és borul a moszaszaurusz.

Egyéb vásárolható felszerelés:

Heavy blade (15000 pont): Dylan machétáját erősíti. Ugyan már...!

Power Battery (15000 pont): Regina elektromos ösztökéjét ösztökéli nagyobb teljesítményre. Kidobott pénz ez is.

Inner Suit (20000 pont): Ruha, ami megakadályozza a vérzést. Bye-bye hemostat! Nem árt, ■ van.

Light-weight armor (35000 pont): Páncél, ami felezi ■ kapott sebződéseket. Jó ez is.

EPS Silver Card (20000 pont): Több idő áll rendelkezésünkre kombókat összehozni.

EPS Gold Card (40000 pont): Duplázza ■ kapott pontokat.



▲ Valahol a közelben lehet a Vörös Október Raptorgyár



▲ Méghogy nem létezik a Loch Nessi szörny...!



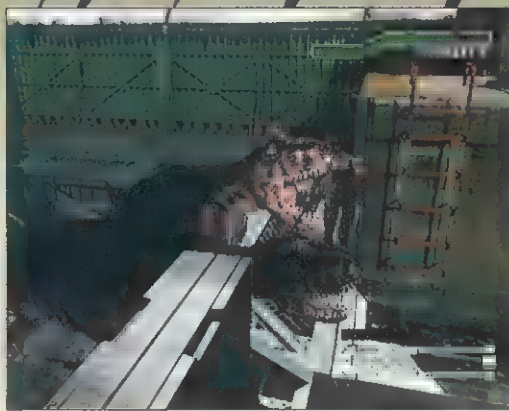
skuló, amíg ■ következő SAVE/SHOP ponthoz nem érünk. Az általunk vásárolható gyógyászati segédeszközök: kis, közepes, nagy gyógyítás; mentőkészlet (sajnálatos elhalálozásunk után használva előlről kezdetjük az aktuális pályaszakaszt teljes életerővel); hemostat (ez állítja el a vérzést; ha sikerül valamelyik jószágnak túl nagyot tépnie rajtunk, ezt az állapotot a folyamatosan fogyó egészség és a villogó DANGER felirat jelzi. A hemostaton kívül egyébként ■ legnagyobb gyógycsomag – amellet, hogy teljesen felgyógyít – is

elállítja a vérzést.) Ahogy előrehaladunk a játékban a Shopban ■ Tools pont alatt is kezdenek megjelenni vásárolható cuccok (vérzést gátló páncél, pontduplázó kártya, sebzésfelező páncél stb.), ezekre is érdemes pontot tartalékolni. Ne használjunk erős fegyvert gyenge el-lenségre, mert az üzletileg nem kifizetődő, viszont a nagyobb dögöktől ne sajnáljuk ■ nagyobb kalibert. A Dino fájl- -ból (ezeket érdemes felkutatni és elolvasni) megtudhatjuk a különféle dinok „gyenge” pontjait és azokat kihasználva jobb eséllyel indulhatunk ellenük harcba (pl. Alloszauruszt





▲ Regina igencsak tűzről pattant menyecske



▲ Párosan szép az élet. Illetve ez esetben: ronda

érdemes oldalról löni, mert ■ fején nem tudjuk komolyabban megsebezni – kivétel lángszóró). A standard „megyek, és agyonlövök mindent, ami mozog” játékon kívül meg kell oldanunk néhány puzzle-t is (pl. szerezd meg a kulcsot az ajtóhoz, nyomd meg ■ gombokat, hogy továbbmehess meg ilyesmik), amik nem túl bonyolultak, de megtörik kicsit ■ szimpla lövöldözés monotonitását. A játékok tele van még egyéb mini játékokkal is, amelyeket általában két fajtába lehet sorolni: valamilyen járművön menekülünk egy vagy több nagy dög elől, és egy fegyverrel fel kell tartani az üldözőket; illetve Regina, hogy valami átkozott gépet működésre bírjon, néhány rakon-

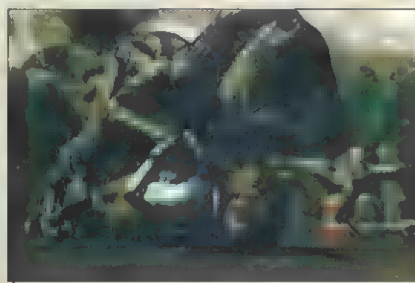
cátlan áramkört mósresre tanít az elektrobotocskájával. Ezek kicsit frusztrálóak tudnak lenni, de azért nem vésszesek.

Jellemző, hogy ■ főszörnyeket általában nem a saját arzenálunkkal kell elintézni, hanem egyéb trükkös megoldásokkal tudunk megszabadulni tőlük. A lövöldözésüket – ha ■ hatástalan lenne (nem kapunk érte pontot) – el is felejthetjük. Összességében a játék nem túl nehéz – legalábbis normál fokozatban –, kezelése könnyen elsajátítható és 2-3 nap alatt simán végig lehet játszani. A végigjátszás után a főmenü extra játékmódokkal bővül ki, és már csak ezekért is érdemes végigvinni. :)

Mr. Szasza



▲ Ebben a szerkőban talán nem vagyok olyan étvágygerjesztő



▲ Regina villámgyorsan jelentős rajongótáborra tett szert

ÖSSZEFOGLALÓ

A Capcom fejlesztői remek munkát végeztek a Dino Crisis 2-vel. Néhány apró probléma (pl. ■ repülő dögök elleni harc) kivételével negatívumot nem nagyon találni hibát ■ játékban. ■ játék kinézete nagyon eltalált, remekül visszaadja a dzsungel-feelinget és a pusztulóban lévő épületek látványa is nagyon meggyőző. A grafikának a hangulat megteremtésében ráadásul nagyon segítenek a zenék és a hangeffektek. Ki tudja ma már, hogy hangzott egy T-Rex üvöltése vagy egy Velociraptor gurgulázása – de én simán elhiszem, hogy pont úgy ahogy a játékban, csak ne kelljen egy élő példányával összehasonlítani! Minden ki lett hozva ■ PlayStationból, ami csak ki lehetett, néhol talán még ■ is. Például ha 2-3 raptor vagy pteranodon egyszerre kavár ■ képernyőn, és mi automata fegyverrel tüzelünk, néha belassul a fegyver, de ezek annyira marginális dolgok, hogy ezek igazán nem rontják az összképet. Az pedig nagyon pozitív. A stílus kedvelői egy igazi gyöngyszemet üdvözölhetnek a Dino Crisis 2-ben, aki pedig nem igazán kedvelte/ismerte eddig ■ ilyen stílusú játékokat, még annak is érdemes megpróbálkozni, mert pörgős játékmenetben és garantáltan jó kis virtuális durulásban lesz része.

POZITÍVUM

- nagyon eltalált hangulat
- pörgős játékmenet
- jó sok fegyver

NEGATÍVUM

- rövid
- rövid...
- rövid!

GRAFIKA ██████████ 86 %

HANG ██████████ 90 %

ÉRTÉK ██████████ 92 %



DRIVER 2

Utcai harcos négy körökön
BACK ON THE STREETS



PlayStation	
Típus	Autós akció
Kiadó	Infogrames www.driver2.com
Fejlesztő	Reflections
Megjelenés	2000. november 14. (EMJ) 2000. október 31. (HKG)



Vannak filmek, melyek történelmet írnak. Ilyen volt például az 1968-ban készült Bullitt, aminek vezérmotívuma az a jelenet volt, amikor Steve McQueen majd' tíz percen keresztül üldözött két gengsztert San Francisco dímbes-dombos utcáin. A felvételen szereplő Ford Mustang és Dodge Charger küzdelme inspirálta a '70-es évek egy rakás filmjét (nem szólvá ■ TV-sorozatokról), melyek abban vetekedtek egymással, hogy melyikben törnek össze több autót. (A "verseny" győztesének talán ■ Blues Brotherst lehet kihozni.) Sőt, még kicsit tovább is tartott a klasszikussá vált Bullitt hatása, hiszen a Lord fiúk is egy Dodge Chargerrel furikáztak Hazárd megyében...

Hasonlóképpen történelmet írt – csak épp a játékok nagykönyvébe – a Driver, ami '99-ben a legjobban eladott PlayStation-játékok között végzett, s ami az említett filmeknek ■ hangulatát próbálta átvenni. Bullitt nyomdokába lépve hatalmasakat ugrathattunk San Francisco jellegzetes városrészében, s ami a legjobb: hasonló „bika” kocsiakkal tehetjük mindezt, hiszen ■ játék a '70-es években játszódott.

Mint az sokaknak emlékezetes, San Franciscón kívül még három másik élet-hűen modellezett városba (New Yorkba, Miami-ba és Los Angelesbe) is kirándulhattunk, míg végül pontot tettünk egy százezeres bűnügy végére, hiszen az már csak természetes, hogy nincs jó autós üldözés jó sztori nélkül. Egy újabb filmes hasonlattal élve: a Driverben ■ „Gengszterek sofőrjét” kellett alakítanunk, és az alvilágba beépült Tanner nyomozó szerepében az volt a dolgunk, hogy minél jobban „bedolgozzuk” magunkat ■ maffiába. Bankrablókat, bérgyilkosokat kellett fuvaroznunk, rendőrök

elől kellett meglépnünk és hasonló csacskaságok.

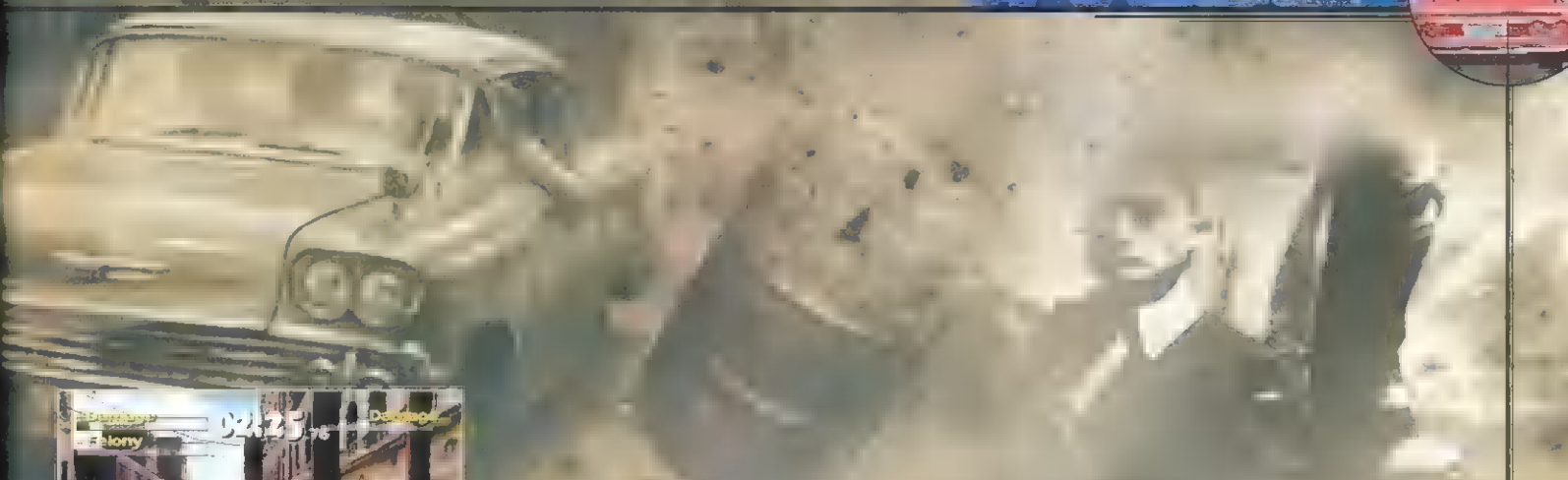
A játék rajongótábora nyilván rendkívül lelkesedéssel fogadja, hogy Tanner visszatért az utcára. Ismét munkája akad: háború készülődik a chicagói keresztapa, Solomon Caine, és egy titokzatos brazil figura, Alvaro Vasquez között. A helyzet kezd egy löporos hordóhoz hasonlítani. Amikor Caine „pénzembere”, egy bizonyos Pink Lenny átpártol Vasquezhez, ki is pattan az a bizonyos szikra. Cainnek és afro-amerikai társának, Tobias Jonesnak – aki szintén egy beépült zsarú – az a feladata, hogy megtalálja ■ sötét ügyletek mozgatórugóját: Lennyt. Persze nem csak ők keresik a simlis hájpacnit: már Caine emberei is fenik rá a fogukat...

■ **szolgálati szabályzat**

A Driver 2 legfontosabb újdonsága, hogy lineárisabb lett ■ akció. Ez mindjárt ■ elején feltűnhet, hiszen míg legutóbb Tanner lakásában üzenet-rögzítőről válogathattunk ■ megbízások közül, addig most csak egy szokványos menüből indulunk – vagyis a gép sorban adja be ■ feladatokat, nincsenek elágazások. Erre egyébként azért volt szükség, hogy részletesebben tudják felépíteni ■ küldetések köré a történetet. (Meg kell hagyni: ez sikerült is.)

A játék közben látható videóknak mind ■ minősége, mind a tartalma sokkal színvonalasabb lett. Most már nem csak az autók néznek ki teljesen életszerűen (amik egyébként továbbra sincsenek nevesítve), hanem ■ szereplők is. A ruhák, sőt, maguk a karakterek is tipikusan olyanok, mint amilyeneket a '70-es években készült amerikai krimikben látni.

Az egész úgy kezdődik, hogy hangulatos blues zene kíséretében két ember beszélget egy bárban. Közben láthatjuk,



hogy egy kocsi érkezik, melynek két utasa szemlátomást nem ■ szomját akarja oltani: hatalmas mordályokat húznak elő a kabátjuk alól. Berúgják az ajtót, s azzal vége a baráti diskurzusnak. Néhány pisztolylövést követően az eredmény egy hulla. A gyilkos már kerekitené is fel ezt ■ számot kettőre, ám a másik pasast megmentí a fürgesége, s még időben sikerül meglógnia a hátsó ajtón. (Lenny vagy nem Lenny – ez itt a kérdés! Illetve nem kérdés, mert ő lenne Lenny.)

A következő képsorok már a hullaházban játszódnak, ■ leendő hőseink tanakodnak. Kiderül, hogy a lelőtt fickó nagy valószínűséggel egy brazil bünszövetkezet tagja, ■ hogy a gyilkosságnak volt egy szemtanúja is...

A majd' 40 küldetés „hézagai” között 28 ilyen bejátszást nézhetünk végig. Mellesleg zseniális ötlet az is, hogy állástöltésnél ■ videókból mindig egy rövid összefoglalót láthatunk. Mint ahogy a TV-sorozatoknál is szokás, a kulcsfontosságú mozzanatok vannak bevágva, s minél későbbi állást töltünk, annál rövidebbre vannak vágva az egyes jelenetek.

Na de talán térjünk rá az érdemi dolgokra! A játékmennel kapcsolatban lényeges újítás, hogy azt ■ Game Over feliratot ezúttal ritkábban fogjuk tapasztalni, miután kinéztük a számunkra gusztyusos verdát, akár csak a Grand Theft Autóban, hősünk szépen kipenderíti az eredeti tulaját, és már mehetünk is tovább. Mondjuk nem tudom, hogy a rendőri munkával miként egyeztethető össze az autótolvajlás, mindenestre ez így most rendkívül kényelmes a számunkra. Ráadásul van még egy pozitívum ■ dologban: a rendőrség nem személy szerint Tannert szokta körözni, hanem ■ autóját, így ezzel egyetemben a priuszunkat is megszüntetjük. Csak egy esetben nem tudunk kiszállni: ha éppen üldöznek minket a rendőrök vagy a gengszterek.

A zsaruk legalább annyira kemények, mint legutóbb – ha nem jobban. Ha ■

szemük előtt szabálytalankodunk, már egy apró koccanásért vagy közlekedési kihágásért is ■ fejünket veszik (azaz ronggyá törik a kocsinkat), jóllehet nem is egy olyan küldetés van, ahol egyáltalán nincsenek rendőrök. Ez utóbbi abból fakad, hogy a küldetések típusai között is akadnak újdonságok. Ilyen például a fel-tűnésmentes követés. Egy elején/hátul-ján pirosba színeződő zöld kijelzőt kapunk, aminek ■ közepén kell tartanunk ■ mutatót: így tudhatjuk, mi ■ biztonságos követési távolság.

Az általános feladatok amúgy maradtak ■ szokásosak: időre kell eljutni ■ városok különböző pontjaira, le kell ráznunk ■ zsarukat, gengsztereket kell leszorítanunk az útról – de ezekről úgymint bővebben olvashattok a végigjátszás rovatunkban.

Amit az alapvető „szabályokról” tudni érdemes: a radarként is funkcionáló térképen mindig meg van jelölve, hogy épp merre kell mennünk, szóval eltévedni nem lehet. Igaz, ■ szürke nyíl egyenesen a célpontra mutat, s nem azt mutatja, merre kell fordulni, ezért nem árt, ha jobban megismerkedünk a városokkal. Mivel a radaron csak egy kis részt láthatunk be, rendkívül hasznos ■ Pause menü Show Map opciója: ezzel a teljes bejárható városrész térképét megnézhetjük, s így előre eltervezhetjük, milyen úton menjünk.

A radaron természetesen a rendőrök (és esetenként ■ nyomunkban lévő gengszterek) is jelölve vannak. Apró fényes pontok mutatják a helyzetüket, illetve azt a sugarat, amit belátanak. Amennyiben nem köröznak minket, ■ rendőrök nem bántanak minket. Persze könnyű áthágni ■ törvényt: elég, ha ■ magy sietségben csak egy kicsit gyorsabban hajtunk a megengedettnél. Itt kell megjegyezni: talán nem ártott volna egy kilométeróra ■ kijelzőre – így csak onnan tudjuk, hogy még szabá-

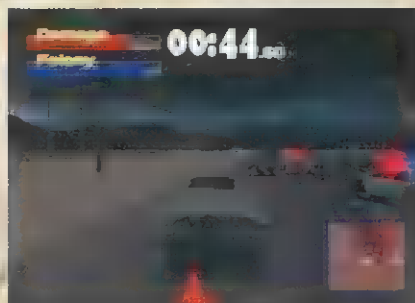
lyosak vagyunk, hogy lelassítunk a többi autó sebességére.

A rendőrök agresszivitása ■ körözési szintüktől függ, amit a sarokban ■ Felony kijelző hivatott mutatni. Ha már keresnek minket, ■ térképen szélesebb ■ hozzájuk tartozó fényes pont. Amennyiben belekerülünk a látómezejükbe, és valami miatt vaj van ■ fülünk mögött, ■ radar



A felony jelző a hátsó ajtó mögött





azonnal elkezd villogni: ez azt jelzi, hogy tudnak a pozícióról. Csak akkor ráztuk le őket végérvényesen, ha a villogás megszűnik. (De ezzel persze még nem szűnik meg a körözésünk!)

Egyébként ha már itt tartunk, keményebb rendőrs szintekhez adnánk egy-két tippet. Bármilyen furcsa, annak örülhetünk, amikor két járőr nyomunkban van, tehát ne nagyon igyekezzünk őket lerázni – legfeljebb csak célpont előtt. Ugyanis nagyon úgy tűnik, hogy a program egyszerre maximum két kocsit tud a nyomunkba küldeni, tehát ha a kettő mögöttünk van, akkor szemből már nem fog belénk rohanni egy újabb. Egy másik használható taktikát pedig arra az esetre tudunk javasolni, ha a közeledő rendőrajárgány velünk egy sávban, előttünk halad. Ilyenkor menjünk mögéje, fékezzünk le, és várjuk meg, hogy kiforduljon valamelyik irányba: ekkor tudjuk biztonságosan megelőzni.

Chicagótól Rioig

A játékban lemodellezett városok rendkívül életszerűek. Tökéletesebbek, mint legutóbb, köszönhetően például annak,

hogy az alkotók igyekeztek legömbölyíteni a kanyarokat. Most már nem csak derékszög alakban futnak egymásba az utcák, hanem például szépen ívelt lehajtók/felhajtók vezetnek a hidakra.

Az első rész mintájára négy nagyváros szolgál színhelyül: Chicago, Havanna, Las Vegas és Rio de Janeiro. A városok nem csak az elrendezésükben emlékeztetnek az eredeti színhelyekre, de még az autóforgalom is helyszínenként változó. Gondolok itt arra, hogy Havannában ugyebár a gazdasági embargó folyamánként '50-es évekből hátramaradt amerikai járgányok népesítik be a várost. De az se rossz, hogy Kubában spanyolul, Brazíliában pedig portugálul gagyogják a rendőrök, hogy azonnal állítsuk le a járművet, le vagyunk tartóztatva, és a többi hasonló badarságot.

A játék teljesen új engine-t használ, ami több szempontból is nagyon fránkó, de mégsem teljesen oké. Nagyon úgy néz ki, hogy az alkotók nem akartak lemondani semmilyen látványeffektusról: a autók szépen árnyékolnak, klasszul törnek, a megcsúszó gumik füstölnek, a képfrisítés még viszonylag simának mondható, s az utcák kidolgozására sem lehet panasz. Chicagóban le/fel csukódnak/nyitódznak a folyami hidak, mindenfelé járókelők lézengenek (illetve ugrálnak félre az utunkból), azonkívül apróbb elsodorható tereptárgyak, táblák, dobozok színesítik a városképet, s a részletességet illetően még a villanyvezetékekre is gondoltak. Különösen jól érzékeltetik a szédítő tempót az elguruló díszlámpák, vagy a sikátorokban felröppenő újságpapírok. Az élethű környezethez hozzá tartozik, hogy változó a napszák és az időjárás – különösen impresszív az éjszakai esőzés, és az, ahogy tükröződnek a fényoszlopok a nedves aszfalton. Szóval minden nagyon szép. A gond csak az, hogy

a PlayStationnak megvannak a maga korlátjai. A részletek sokaságát csak valaminek a rovására tudták megvalósítani, s ez pedig nem más, mint a „vágás”.

Hogy ne terheljük túl a grafikai engine-t, rendkívül sokat lenyesetek a horizontból. Olyan későn rajzolja ki a gép a dolgokat, hogy például nem látjuk, hol van a leágazás, ahol le kell kanyarodni – csak amikor már mondjuk 20 méterre vagyunk tőle. Így szinte teljes mértékben a térképre kell hagyatkoznunk, ez

nem éppen kellemes, mert mint tudjuk: az emberi szem egyszerre csak egy dolgot képes megfigyelni, s persze nemcsak az útirányt kell tartani, hanem közben a baleseteket is kerülni kell. És akkor még az esztétikumot nem is említettem! Halál rondán néz ki, ahogy poligonról poligonra végigkövethetjük, miként épül fel a táj. Mellesleg még a „sima képfrisítéshez” azért hozzá kell tenni, hogy néha – főleg amikor nyílt terekre lyukadunk ki – érezhetően lelassul a program.

A másik dolog, ami szúrhatja a szemünket: a nehézségi szint. A küldetések jó részénél csak követni kell a térképen a nyilat, és nincs gond. Egy kezdő is végigviszi őket. Chicagóból például hamar távozhatunk, s már azt hihetjük, hogy egy délután alatt végignyomjuk a játékot. Aztán váratlanul jön a hideg zuhany: egyszer csak Havannában minden átmenet nélkül bekeményítenek a bűnözők. A következőt kell elképzelni: egy teherautót

AZ EREDETI VÁROSOK

A Reflections megkérte a Driver 2 fejlesztőcsapatánál a létszámát, hogy legyen elég ideje minden tagnak megfelelő munkaórárt fektetni a négy – ezúttal teljesen más karakterű – helyszínbe. Összeszámolni is nehéz, mennyi részlet gondoskodik arról, hogy az utcák maximálisan hasonlítsanak a lemodellezett igazi nagyvárosokra. Chicagóból például nem hiányzik a magasvasút, Havannában Che Guevara arcképét láthatjuk a falon, és így tovább. De nyilván beszédeesebbek az alábbi képek eredeti és a játékban látott helyszínekről:





kell üldöznünk, amiből bejedd gengszterek kihajgálják a robbanóanyagot. Az alkotók mindent centre kiszámítottak. A teherautó úgy szalad meg a civil forgalomban és az út menti fák között, hogy egy rossz mozdulat után mindjárt csattanunk, s egy pillanat alatt szem elől tévesztjük a rossziúkat – azaz indíthatjuk újra a küldetést. Ez egyébként még rendben is lenne, a gond csak az, hogy a játék szemtelen módon csal. Ki tudja mi okból, amint a teherautó közelébe érünk, valahogy lelassul az autónk. Egyszerűen nem tudjuk utolérni, holott az lenne a dolgunk, hogy nekikoccanjunk. Az ilyen és ehhez hasonló küldetéseket csak úgy tudjuk megoldani, ha a készítőket által előre kijelölt forgatókönyvet követjük, vagyis tökéletesen hibátlanul, a kanyarokat levágva haladunk a forgalomban. A rendőrkkel igencsak hasonló a helyzet. Eleinte észre se vesszük, hogy egyáltalán léteznek, egyes küldetéseknél meg hihetetlenül agresszívan ránk másznak. Mellesleg azt még mindig nem oldották meg, hogy az üldözőink ne „lassanak át” a falakon...

Minden benne van

A hibái ellenére mondjuk mindenképp el kell ismerni, hogy a Driver 2 azért jóval több lett, mint az elődje. A küldetéseken kívül például már nem csak a sétaautókázgatást, illetve a hat darab szabadon választható vezetési gyakorlatokat találjuk, hanem van négy különböző kétjátékos üzemmód is. Az osztott képernyős mód rendkívül hiányzott az első részből.

A céltalan autókázgatásban az a poén, hogy városként több autó is választható. A vezetési gyakorlatok között hatfajta kihívásnak felelhetünk meg: üldözés, menekülés, kapu-verseny (bár kapuk alatt szó szerint inkább bójákat kell érteni), nyomkövetés (itt a bójákat nem kikerülni, hanem elsodorni kell), tájékozódási futam (ahol ellenőrzési pontokon kell minél rövidebb időn belül áthaladni), és végül túlélés



(eszélsőségesen száguldanak belénk ezerrel – már ha hagyjuk). A kétjátékos módban szintén lehet sétaautózni, rabló-pandúrost játszani, tájékozódási versenyt rendezni, ami pedig speciális: van capture the flag is, ami ugyebár a first person shooterekből ismert zászlógyűjtögetést takarja. Jóllehet zászlóról szó nincs: mindössze egy nyíl mutatja, hol kell áthaladni a virtuális lobogó megszerzésért, amit utána a saját bázisra kell elvinni. A másik játékos a zászlót csak úgy veheti el, ha belerohan az ellenfelébe.

Ugyan a kétjátékos osztott képernyőnél a külső nézetet lespórolták, de cserébe legalább élvezhető sebességet tudtak biztosítani. Egyszóval teljesen élvezhető a dolog.

A Driver 2 teljes egészében olyan, mint egy jó film. Minden jelenet – a videókon kívül ideszámítva például a küldetések bevezető képsorait is – remek „operatőri munkáról” tanúskodik. Mi több, magát az akciót is pontról pontra „megrendezhetjük”, elvégre – csakúgy mint az elődben – most is megvan a sima visszajátszás lehetőségén kívül a Film Director opció. Tetszőleges kameraállásokat választhatunk, s a lehető leglátványosabban ollózhatjuk össze a visszajátszott „filmet”. Ráadásul nem csak szimplán a külső és a belső nézetek közül válogathatunk, hanem bárhol elhelyezhetünk egy-egy operatőrt a terepen.

A filmszerűség egyben életszerűséget is jelent. Az autók nem csak az ütős formájuk miatt klasszok, hanem mert megtevesztésig úgy viselkednek, mint az igazi társaik, mindemellett játsszi könnyedséggel hajthatunk végre bravúros manővereket (a kerék-kipörgetés gomb például most is nagyszerű szolgálatot tesz).

Az autók érezhetően kölcsönhatásban állnak a környezettel: esős, csúszós úton, avagy fűre hajtva például bizonytalanná válik a kocsii úttartása. Mellesleg a dual shock rendkívül jól érzékelteti a talaj egyenetlenségeit, és minden egyéb rezdülést – mint amikor a gengszterek bombái éppen csak mellettünk robbannak, a légnyomás egy aprót lök rajtunk, pedig a képernyőn nem is látszik semmi kilengés.

Hát szóval érdemes belevágni a Driver folytatásába. Vannak a játéknak szépséghibái, de azért a műfajban nincs jobb nála.

ÖSSZEFOGLALÓ

■ Grand Theft Autó ■ legtöbbször a felülnézetes, „béna” grafika miatt nem szeretik. Hát most van, ami minden igényt kielégít: kedvünkre lopkodhatjuk a város utolsó külsejű autóját, amiket aztán ripityára törhetünk (összesen 30 típus szerepel, köztük tűzoltó autó és iskolabusz is) – a tehetjük mindezt igazán remek 3D-ben, igencsak élethű körülmények között. Igaz, a terep egy kicsit nehézkesen épül fel, viszont ezért kárpótolnak minket a letehetően reprodukált városok. Akinek tetszett az első rész, most jól fog szórakozni – ha nem jobban!

POZITÍVUM

- Izgalmas sztori
- Élethűen modellezett nagyvárosok
- Bármelyik autó elköthető

NEGATÍVUM

- Grafikailag sokat akartak kipróbálni a gépből
- A küldetések felemás nehézségűek
- Átlátnak a zsaruk a falakon

GRAFIKA 80%

HANG 83%

ÉRTÉK 84%

V.Z.

vzoli@vogel.hu



ALIEN RESURRECTION

Típus	FPS
Kiadó	Fox Interactive / Electronic Arts
	www.argonaut.com/allen.htm
Fejlesztő	Argonaut
Megjelenés	2000. október 19. (NTSC/PAL)

Alienzés köszöntse a visszatérő Ripley-t!

címmel) epizód, melyet már James Cameron rendezett. Itt is Ripley volt főszerepben, azonban már nem egy hajóban zajlott a tánc, hanem az idegenek bolygóján, és ebből következett az is, hogy ■ idegenek tucatszámra hullottak el. A második rész még a nézhető kategóriába esik, sőt, néhány ember szerint jobb, mint az első. Az ezt követő részek (Alien3, Alien Resurrection) már közel ■■■ voltak sikeresek, teljesen sablonosra sikeredtek, volt bennük minden, ami az amerikai mozikba csábíthatja a fiatalokat – ezernyi idegen lény, köztük az idegen királynő, klónozás, mutáció, véres cafatok – de újdonság vagy élvezhető történet sajnos nem akadt. Szerencsére egy lövöldözős játéknál nem életfontosságú a sztori (bár ezt a kijelentést ■ a Half-Life vagy az Elite Force után túlhaladottnak tekinthetjük), és ■ film fantáziátlansága miatt az Alien Resurrection játékból még bármi kiúszhatott volna.

A játékot már három éve, a film bemutatása óta készítik, és körülbelül két éve hatalmas változáson ment át: ■ követős kameranézetet sutba vágták, az ugrálós részek helyére pedig még több alient helyeztek. A váltás oka a készítőik indoklása szerint az volt, hogy így sokkal ijesztőbb játékot tudjanak készíteni. Pár perc játék után bárki megerősítheti, hogy ez így is történt. Az atmoszféra fantasztikusra sikerült: félve lopakodunk előre, óvatosan nyitunk ki minden ajtót, és összerendezzük minden hangra. A játék még biztat is minket, ugyanis ■ kezdőképernyőn azt ■ tanácsot kapjuk, hogy sötétben játszunk, mert így sokkal nagyobb élményben lesz részünk – ez igaz is, amennyiben egy szivórohamból élménynek tekintünk. A grafika is jól sikerült, az filmekben

látott létesítményeket fel lehet ismerni, az idegenek nagyon kidolgozottak és jól is mozognak (bár ez ■ katonákról már nem mondható el), ezen ■ téren minden rendben van. Külön kiemelném a színes fényhatásokat, melyek nagyon jól sikerültek és teljesen váratlanul értek – hát nem sok ilyenrel találkoztam a PS-játékok között! Ez leginkább ■ fegyvereken figyelhető meg: a lángszóró sárgán csillog használat közben, a zöld lámpával megvilágított részekben pedig pisztolyunk is zöldes fényt kap. Egyszóval: le a kalappal az Argonaut grafikusai előtt!

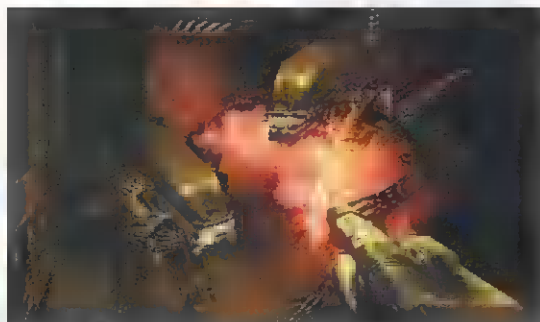
A rettegéshez nagyban hozzájárulnak a remekül eltalált hangok és zenék is. A zene egyenesen a filmből van kivágva, ■ hangokat pedig az eredeti szereplőkkel mondták el. Sajnos a fegyverek hangjai – amiket a stílusból fakadóan igen sokszor fogunk hallani – igen gyengén lettek kivitelezve. A pisztoly pukkanását még valahogy el lehet viselni, de a nagyobb mordályoknak nagy szárnalmas hangja van. Szerintem ha egy fegyver eltakarja a negyed képernyőt, akkor annak a hangja talán elnyomhatná a lépéshangokat... Ez a hanghiba akkor is sok bosszúságot okozhat, amikor hátbalónek, mert ha nincs bekapcsolva a vibráció, akkor csak az alig látszó kis csík csökkenése mutatja az eseményt – ugyanis ■ lövést egész egyszerűen nem halljuk! Ha eközben valami bonyolult mutatványt végzünk (pl. létrán mászunk, vagy próbálunk bekészni valahova), akkor biztosan nem vesszük észre az alattomos támadást, és csodálkozunk, hogy miért kínálja fel a játék a continue lehetőséget...



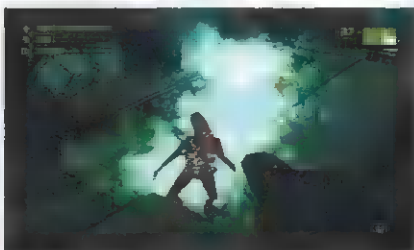
▲ Te sötétben bújgkáló alien forradalmár – reszless!

Valamikor 1979-ben jelent meg a mozikban az Alien című film, amely mára kultikussá vált. Talán ez volt az első sci-fi horrorfilm, amely igazi sikereket tudott elérni. A receptje elég egyszerű volt: végy egy szinte legyőzhetetlen szörnyet, pár embert, és egy helyszínt, ahonnan nem lehet kimenni, és filmezd le a kergetőzést! A szörnyet a „tökéletes organizmus”, egy idegen ragadozó játszotta, az emberek közül csak Ripley harmadik tiszt volt említésre méltó, ■ többiek elhullottak a filmkészítés rögzős útján. Ez a stratégia – mivel elsőként ez a film alkalmazta – nagyon bejött: Ridley Scott rendezőként, míg Sigourney Weaver színésznőként lett világhírű. Magyarországon más miatt is közismert, méltán pályázhat ■ legostobábban fordított című film díjára (a Szárnyas Fejedás mellett, persze) ■ „Nyolcadik utas a halál” megoldással.

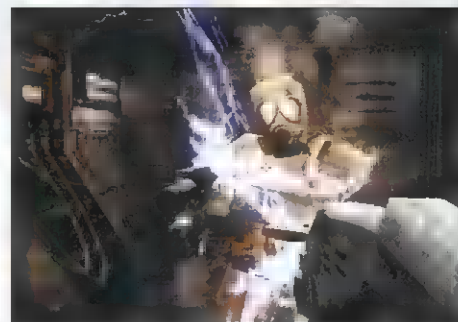
A sikeres első részt hét évvel később követte a második, Aliens című (ez ■ ott van a toplistán a „Bolygó neve halál”



▲ Mióta megtaláltam a lángszórót, elég égő dolog aliennak lenni



▲ A fejlődés ■ víz alatti alienek ellen is a legkézenfekvőbb kommunikációs módszer



▲ Meglátjuk, hogy ez ■ katona tovább bírja-e energiával, mint ■ Duracell-nyuszi

SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON

A tinisárkány nem öregszik

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy sárkánykölyök, akit úgy hívtak: Spyro. 1998-ban nem kisebb dologra vállalkozott, mint hogy azt a szerepet töltsé be PlayStationön, amit anno Mario ■ Nintendo 64 bites gépén. Álmatlanságban szenvedő alkotói nyilván sok éjszakát átvirrasztottak, hogy teremtményük méltó vetélytárs legyen, ■ mi tagadás: végül sikerrel jártak. Az Insomniac munkatársai ■ Mario mintáját követve teljes 3D-s mozgásszabadságot biztosítottak hősüknek (erre korábban legfeljebb csak a Crocban volt példa PlayStationön, de ott közel sem olyan tágas helyszíneken mászkálhattunk), a grafikai megjelenítéshez pedig olyan szakembereket hívtak segítségül, akik például a Crash Bandicoot megalkotásában is részt vettek, minek köszönhetően a rajzfilmes stílusú figurák végül vicces animációkkal keltek életre. Egy szó mint száz: Spyro igazi sztár lett, ■ a kalandjait nem hagyhatták folytatás nélkül. Immáron a harmadik résznél tartunk.

Spyro, ■ régi ismerős

A játék lényege két év és két rész után mit sem változott. Spyro mesés világát gonosz mumusok (mindenféle rinocéroszok és egyéb sötét tekintetű állatok) szállták meg, s nekünk szét kell csapnunk közöttük. Spyro maga is szemlátómást ugyanaz a tini sárkány maradt, mint aki volt. Nem nőtt semennyit, és nem tanult meg semmi újat. Az első rész óta változatlanok az „eszközei”: ugrabugrál-

va, illetve ■ szárnyain vitorlázva hidalja át a platformok közti távolságokat, az ellenségét pedig vagy egyszerűen csak felökleli, vagy (amennyiben természetesebb gazfickóról van szó) megperzseli – elvégre egy sárkány természetesen képes tüzet is fújni. Az apró szárnyait csak vitorlázásra tudja használni, ■ legfeljebb az ugrások végén tudunk néhányat csapkodni vele – mintegy megtoldva az átvitelhető távolságot. Igaz, vannak néha különleges képességeket nyújtó extrák, s ezek között van olyan is, amivel Spyro ideiglenesen képes repülni is.

A változatosság kedvéért most nem kőbe zárt sárkányokat kell kiszabadítanunk, hanem a jövő sárkánygenerációját kell megmentenünk. Sárkánybábik világra jötténél asszisztálhatunk – már amennyiben sikerül megtalálnunk ■ tojásokat. A tojások magától értetődően ■ pályák legfelreesebb pontjain hevernek, mi több: a legtöbbet már birtokolja valaki, ■ ezért csak mindenféle megbízások fejében kapjuk meg őket.

Mint az talán ennyiből is sejthető, a tojásokért cserébe teljesítendő feladatok lesznek azok, amik igazán újszerűek. Az NPC figurák, azaz Spyro világának békés polgárai ■ legképtelenebb ötletekkel állnak elő. Spyro régi barátja, Hunter tigris például folyamatosan segít felkutatni to-

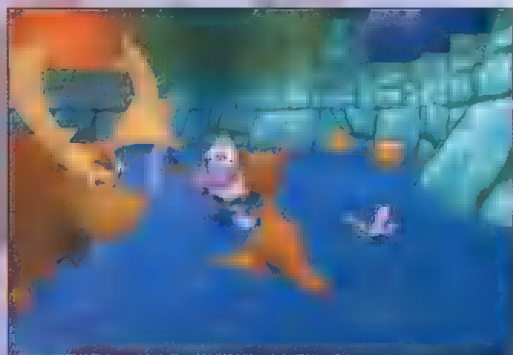
jasokat, s ennek során egy ízben azt kéri Spyrotól, hogy gördeszkán keressen meg néhány szemtelen gyilkot. Tony Hawk á la Spyro: egy igazi gördeszkás teszt pályán tehetjük próbára sárkányunk egyensúlyérzékét.

Kivel barátkozik egy sárkány?

Egy másik figyelemre méltó újítás, hogy ezúttal nem csak Spyro a játszható karakter. Mindjárt a játék legelején egy bebörtönzött kengurura figyelhetünk fel, akin egy Pénzeszsák névű kereskedő akar jó pénzért túladni. Az előző részek mintájára drágakövek jelentik a fizetőeszközt, melyek egyrészt csak úgy hevernek ■ pályán, másrészt agyagedények és egyéb tereptárgyak széttörésével kerülnek elő. Tehát ahogy korábban is, most is hódolnunk kell a gyűjtőszünetedélyünknek. Az első három száz drágakövel mindjárt kiszabadíthatjuk a kengurut, s ezután kirándulást tehetünk Sheila – merthogy így hívják – otthonába.

Sheila teljesen más mozgáskészlettel rendelkezik, mint Spyro: futás helyett csak ugrádozni tud, s öklelés helyett rugással takarítja el az útjába vetődő rincérozásokat. Még fontosabb, hogy Sheila második nekirugaszkodásra eszméletlen magasra tud felszökkenni, vagyis az ő pályáin többször kapunk klasszikus „platform” feladatokat, melyek során vertikálisan legalább ugyanannyit kell haladni, mint horizontálisan – ha nem többet. A kengurun kívül még három másik állattal (egy madárral, egy majommal és egy jéttel) mászkálhatunk/repkedhetünk, s akkor a Sparks főszereplésével játszódó lövöldözős pályát még nem is számoltam. Hogy ki az a Sparks? Ezt ■ kérdést nyilván csak azok teszik fel, akik most ismerkednek Spyroval. Ő ugyanis Spyro „védőangyala”. A program életeket számol, illetve energiát tart nyilván, ■ ■ utóbbit jelzi ki a hősünk nyomában repkedő szitakötő: Sparks.

Ami az általános szabályokat illeti: az energiánkat üvegbe zárt szitakötők kiszabadításával, avagy kisebb állatok (békák, tyúk) szétütésével tudjuk pótolni. A játék mindig – ahányszor csak egy új világba repülünk át – minden adatot elment,

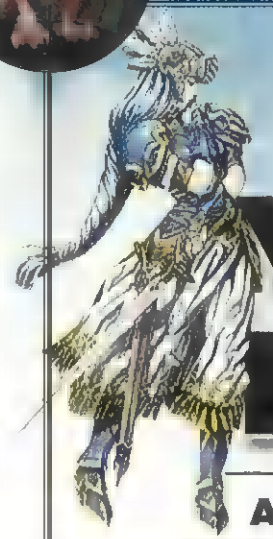


▲ Itt senki sem szereti a kengurukat?



▲ Ez a piros fickó nem ■ Mikulás, és nem is a húsvéti nyuszi – mindössze meg akar lépni a tojásunkkal!

PlayStation	
Típus	Platformjáték
Kiadó	Sony
Fejlesztő	www.playstation-europe.com Insomniac
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)



VALKYRE PROFILE

A walkűrök legújabb lovaglása



▲ Megint bevitt valaki az erdőbe

Az utóbbi idő megjelenései alapján számomra úgy tűnik, az RPG az egyik legnépszerűbb játéktípus a PSX-piacon. Szinte minden hónapban jelenik meg valami jobbat, a most terítékre kerülő Valkyrie Profile pedig kicsit még túl is lép a kategória szűken vett korlátain. A kissé arcade jellegű irányítás és szinte kötetlen játékmennyiség, melyet egy igen kidolgozott és bonyolult történet foglal magába, egy rögtön magával ragadó egyveleget alkot.

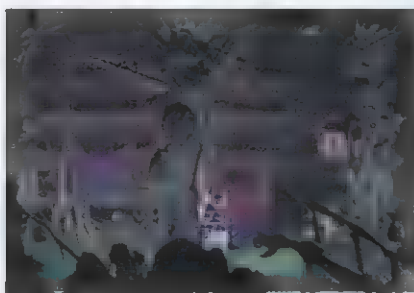
Már a játék germán mitológián alapuló alapsztorija is figyelemre méltó. A Valhallát támadás fenyegeti, és Odin segei még nem elég erősek ahhoz, hogy meg tudják védeni. Magához hivatja hát Valkyrie-t, és megbízza, gyűjtsön számára harcos lelkeket, amelyek az égi hadat erősítik majd Ragnarokk csatája alatt. Persze ez nem lesz olyan egyszerű, hiszen egyrészt erre csak meghatározott idő áll rendelkezésünkre, másrészt nem lehet csak úgy elküldeni őket, fel is kell készülniük harcra. Valkyrie-on kívül összesen 18 karakterrel találkozhatunk.

A feladatunk tehát két fő részre osztható: a karakterek begyűjtésére, valamint felfejlesztésére. Lássuk az elsőt. Valkyrie rendelkezik egy különleges képességgel, amivel a többi isten nem, nevezetesen: képes megérezni a halálukhoz közeli halandó harcosokat. Ezt felhasználva (a Startot kell megnyomni) a világtérképen megjelenik egy pont, amely a következő feladat helyszínét jelöli. Ez lehet város (zöld), illetve valamilyen „labirintus” (piros). Ezután irány a megjelölt pont. A karakterek begyűjtése a kevésbé macerás, mivel itt egy rövidebb közbetjárás után – amely arra ad magyarázatot, hogyan is halt meg – az éppen soron következő figura bekerül csapatba. Most jön a sok türelmet, és megfontolást igénylő feladat:

a lélek felkészítése. Mielőtt ebbe különösebben belemélyednénk, felhívom a figyelmet egy fontos tényezőre: feladatát időre is kell teljesítenünk.

Nyolc fejezet áll a rendelkezésünkre, és ezek fejezetként 24 periódusból állnak. A települések meglátogatása egy labirintusoké két periódusig tart, attól függetlenül, hogy eredményes volt-e a vizit, vagy sem.

A fejezetek elején Freya mindig megadja, hogy mi az a kritérium, aminek az új harcosnak meg kell felelnie, hogy érdemben is szolgálja Odint, és ne csak ágyú-töltelék legyen. Minden új fejezetben más és más típusú harcosokat kell kinevelnünk, akiknek megfelelő képzettségekkel és hősiesség-szinttel kell rendelkezniük. Minden szintlépéskor a karakterek ún. CT-pontokat kapnak, melyek a különböző képességek fejlesztésére és „emberi gyengeségek” (Traits) leküzdésére használhatók fel. Mivel a kitörő Ragnarokban mindenkinek a legjobbat kell nyújtania, először is meg kell szabadulniuk a halandó lét velejáraitól. A hősiesség szintet Traits pontban tudjuk növelni. Ha ez már megfelelő, akkor jön a szükséges képességek – lehetőség szerinti – növelése. Általában ez okozza a legnagyobb fejtörést. Mivel csak a szint-



▲ Az utazási iroda mintha nem ilyenek írta volna le ezt a helyet

PlayStation

Típus	RPG
Kiadó	
Fejlesztő	Tri-Ace
Megjelenés	2000. szeptember
	(PAL)

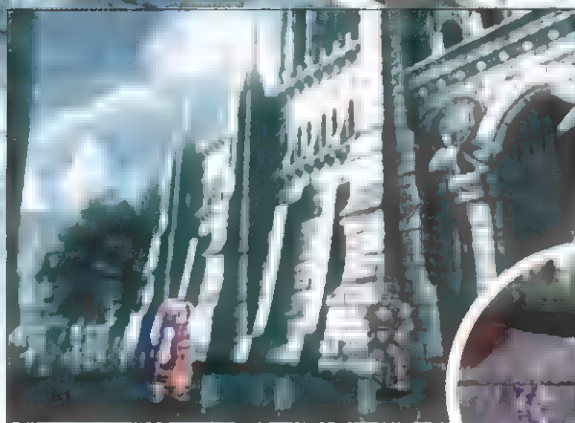
lépéskor kapunk újabb elosztható pontokat, evidens, hogy harcolnunk kell. A különféle katakombákban azonban csak adott számú ellenfél van, és korlátozott idő miatt oda sem mehetünk be akár hányszor... Amikor lejár az idő, Freya színe elé kerülünk, aki értékeli teljesítményünket, felvázolja az erőviszonyokat, majd – eredményességünk függvényében – tárgyakkal is megajándékoz bennünket.

Amennyiben vége az utolsó fejezetnek is, a játék véget ér. Három különféle befejezéssel találkozhatunk, attól függően, hogy mennyire volt effektív a lélekgyűjtögetés. A C kategóriájú a lehető legrosszabb, ez esetben szinte semmi jót nem sikerült csinálni. A B kategóriájú a legáltalánosabb, ezt akkor látjuk, ha mindent helyesen csináltunk. Ez ugyan már „happy end”, de van még egy A típusú befejezés is, amely csak akkor érhető el, ha pontosan tudod mit, hogyan és mikor kell tenned (vagyis már nem először próbálkozol a játékkal...).

A harcrendszer kidolgozására legalább akkora hangsúlyt fektettek a programozók, mint a történetre. Itt is a már jól be-



▲ Itt rohan senki az üdvözlésünkre



▲ portás, aki mindent tud a páncélokról



▲ Ez bányászlatu sem tartozik a népszerű helyek közé



▲ Még nem tudja, de ő is velünk lesz nemsokára

vált körökre osztott felépítéssel találkozunk, de jónéhány újitással felvértezve. Egyszerre maximum négy karakter lehet ■ csapatban, őket jelöli a négy gomb (háromszög, négyzet, kör, X). Az, hogy mikor támadhat az adott emberünk, a fegyverétől és az alap sebesség-értékétől függ. Mivel a varázslatok sokkal hatásosabbak a fegyvereknél, ezt kompenzálандó ■ varázslók lassabbak is. (Bár tegyük hozzá, hogy ha ■ mágiahasználó karakter kezd, és jó varázslatot alkalmaz, nincs is szükség a többiekre...) A kéz-alakú kurzorral jelöljük ki a célpontot, majd a megfelelő gombot lenyomva támad ■ harcosunk. Némely fegyver nem csak egy támadásra képes, erről a gombnak megfelelő ikon melletti kis, fehér szám tájékoztat. Ebben az esetben ütésekor többször megnyomva a gombot egy kombó-támadás lesz az eredménye. A bal alsó sarokban látható zöld sáv az egy támadás-sorozat alatt bevitt találatok erejét jelzi. Ha a számláló eléri a 100-at, ■ karakterek speciális támadása aktiválódik. Ez egy csapás-sorozat, mely igen durva sebzéseket okoz, sőt, ha ezzel a támadással a számláló ismét felkúszik 100-ra, egy másik csapat-tag is indíthat ilyen típusú támadást. Természetesen ■ támadások el is kerülhetnek, illetve ellentámadás is lehetséges, de ehhez a megfelelő képzettségre van szükség. Csata alatt ■ Selectet megnyomva egy menü jelenik meg, ahol tárgyakat, illetve fegyvereket használhatunk, továbbá kiválaszthatjuk az elsőtüni kívánt bűvigét is.

Mivel ■ szereplők már halottak, nincs igazán szükségük olyan földi hívságokra mint ■ pénz. Na igen, de akkor honnan lehet beszerezni a szükséges tárgyakat? Erre szolgál az MP (Materialize Point), amely segítségével „teremthetjük meg” ■ különféle gyógyító és egyéb tárgyakat. Ezek számát tekintve sem fukarkodtak ■ készítőik, rengeteg féle fegyver, varázslat,

támadó és segítőeszköz áll a játékosok rendelkezésére. Itt jegezném meg, hogy minden dogról – legyen az fegyver, képesség vagy ital – ■ háromszög megnyomásával részletes információt kaphatunk. De nem csak létrehozni, hanem átalakítani is lehet a dolgokat, és ha esetleg elfogyyna az MP (ami azért nem valószínű), arra is át lehet alakítani. A fegyverekkel kicsit rosszabb a helyzet ugyanis csak találni lehet őket (esetleg ajándékba kapni Freyatól), készíteni nem. A katakombákban néha található olyan fegyverek (Artifactok), melyek Odin tulajdonát képezik. Ezeket ajánlatos visszaküldeni, mivel egyrészt igen sok XP-t kapunk értük, másrészt – feltéve hogy jól csináltunk mindent – legtöbbszörük úgyis megkapjuk ■ fejezet végén.

A játékban található rajzfilm-szerű animációk remekül sikerültek, akár órákig is elnézegetné őket az ember. A világtérkép és a csaták megoldása úgyszintén jól sikerült, minden karakter és ellenfél egyedi és kidolgozott. A városok rajzolt háttérkéből állnak, szóval ■ egész grafikai kivitelezésnek egészen magával ragadó ■ hangulata. Az egyetlen dolog, amivel nem voltam igazán megelégedve, az az arcade rész kivitelezése volt. A sima, két dimenziós karakter-ábrázolás és mozgási lehetőség (á la Rayman) egy kicsit már idejétmúlt. Ez volt az a rész, ami miatt néha felidegesített a program. Néhány esetben csak sokszori próbálkozás után lehet csak eljutni bizonyos helyekre, ami nem biztos, hogy egy ilyen kategóriájú játék előnyére válik. Nem feltétlenül rossz megoldás, de azért kicsit bosszantó, ha egy ilyen marhaság miatt elakad az ember egy szerepjátékban.

A hang és zene értékelésénél nem lehet gond, mivel itt is érezhető a játékot körülölelő kidolgozottság. Sok animáció alatt például beszélnek is a karakterek, nem csak a felirat látszik. Minden szereplő kb. 15-20 egyéni beszólással rendelkezik a csaták idejére, és ezeket buzgón alkalmazzák is. A háttérzene is rendkívül sokszínű, ■ lágy, dallamos zenétől kezd-

ve a rockosabb témákig minden megtalálható. Mindezek tetejébe egy rakásnyi dallam van, amelyek viszonylag hosszúak is, így nem kell két percenként ugyanazt hallgatnunk.

Aki szereti a meglepetésekkel teli, hangulatos, történet-orientált programokat, annak a Valkyrie Profile kötelező darab. Aki még nem igazán játszott ilyen típusú játékkal, az is nyugodtan nekiállhat – meglehet hogy ■ ugrálós részt pont az ő kedvéért tették bele a készítőik.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALO

Teljesen magával ragadó játék, hiszen mind a történet, mind a mozgásszabadság egyedülálló. A kezdetben roppant kusza, de lassan-lassan kirajzolódó sztori, és ■ egyedi, saját stílussal rendelkező karakterek egyszerűen abba hagyhatatlanná teszik a játékot. Az arcade stílus ötvözése egy kökemény RPG alapjal és a szinte kötetlen játékmennyel egy igen egyedi és profi programot eredményezett, amely mindenképpen megérdemli, hogy ■ igazán „nagyokkal” emlegessék egy napon.

POZITIVUM

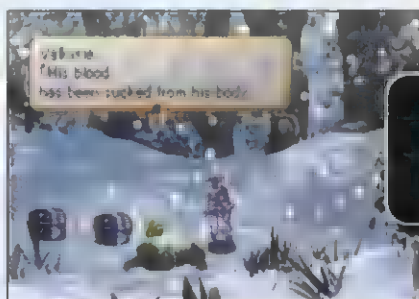
- kidolgozott, profi történet
- többfajta befejezési lehetőség
- humoros beszólások és fordulatok

NEGATIVUM

- néha idegesítő arcade rész, enyhén puritán kidolgozással
- a legtöbb karakter csak rövid ideig marad, és ez egy kicsit megöli ■ RPG-k szokásos „tápolós” hangulatát



▲ Ennek nem kéne téli álmodnia?



▲ A csata utáni megérdemelt hullarablás



DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



Duke, a női nem megmentője



▲ Kellett ennyit oktatni ezeket ■ majmokat, most aztán ez a vége

A mikor 1995-ben megjelent az első Duke Nukem – igaz, még csak számítógépen – hatalmas sikert aratott. Azóta a játék sorozattá nőtte ki magát, és meghódított más platformokat is, de a népszerűsége töretlen. Ez természetesen nem csak a nagydarab, kefehájú fickónak köszönhető, hanem annak is, hogy a készítőik mindig csempésznek valami újdonságot a játékmenetbe, amittől ugyan megtartja az alap-hangulatát, de mégis, valahogyan teljesen más lesz az

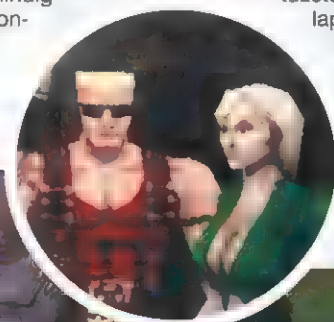
egész. Így van ez a most görcső alá vett Planet Of Babes-szel is.

A történet: A távoli jövőben egy idegen faj érkezik ■ Földre, és a teljes férfi-populációt megsemmisíti, ■ megmaradó nőket pedig rabszolgáskorba süllyeszti. Néhányuknak azonban sikerül elmenekülnie, és megalakítják ■ Csajok Ellenállási Egyesége szervezetet. A titkos bázison építenek egy időgépet, mellyel nyomon követik Duke-ot, majd áthozzák a saját világukba, hogy megmentse őket a pusztulástól. Duke megérkezik, s felfogva ■ helyzetet, előkapja a mordályát, és neki fog, hogy leszámoljon az összes idegen lényel...

A legnagyobb újítás ■ játék stílusában figyelhető meg. Bár az ellenfelek teljes eliminálása még mindig jelen van, de ez már inkább csak statisztikai adat ■ pályák végén. Sokkal inkább ■ különféle feladatok megoldása dominál, ezek nélkül ugyanis lehetetlen továbbjutni ■ pályákon. Sokkal többet kell használnunk az agytekevényeinket, mint eddig, hiszen a fejtörők nem csak szimpla kapcsolókeresgélésből és azok megnyomásából állnak. Szinte minden helyszínt tüzetesen át kell nézni, hátha ott lapul ■ továbbjutás kulcsa.

Sőt, minden helyszínen vannak bizonyos titkos helyszínek is, melyek megtalálása nem kis időbe telik.

Természetesen ehhez a stílushoz már nem használható ■ saját szemszögű nézet, ezért



▲ Pedig a gorilla védett faj... volt



▲ Medvére tárazva

PlayStation	
Tipus	Akció
Kiadó	GT Interactive www.n-space.com
Fejlesztő	Hi-Space
Megjelenés	2000. november (KÖNYV) (ITAL)

■ Time To Killben már megismert külső kameranézetet alkalmazták itt is. A kamerakezelés egyébként meglepően jól sikerült, csak ritkán fordult elő, hogy előnytelen helyzetből közvetített.

Látszik, hogy a programozók tényleg odafigyeltek, és sok olyan apróságot is csempésztek a játékba, amely miatt a játék sokkal szórakoztatóbb, emészhetőbb, szinte rajzfilm-szerű hangulatot kapott. Az életerőt lecserélték az ún. „ego pontokra”. Ez kb. azt jelenti, hogy izomagyú világmegmentőnk önbecsülése csökken, ha lövések érik. Persze, nem lenne értelme, ha csak át lenne nevezve, de feltöltésének módja is más. Telefonálgatva, a hölgyekkel beszélgetve, tükörbe nézve is növelhető, nem csak a megfelelő tárgyak használatával. Na és persze ebből a részből sem maradt ki a mellék-helységek használatának lehetősége sem ... :)

Ha valaki számára ■ lenne az első találkozás Duke-kal, annak rendelkezésére áll a négy gyakorlópálya, ahol a játék és a fegyverek kezelésének minden csínját-bínját kipróbálhatjuk. A női nem megmentéséhez 14 pályán át kell bizonyítanunk, hogy tényleg mi vagyunk az a talpig férfi, akire eddig vártak. Ehhez rengeteg fegyver és egyéb kiegészítő felszerelés áll a rendelkezésünkre. Minden fegyver rendelkezik az automatikus célzási lehetőséggel, amely nagyban megkönnyíti ■ dolgunkat. A régi klasszikusok mellett feltűnik egy-két újdonság is, mint például a lángszóró, vagy a mesterlövész puska, melynek meglétét kaján vigyorral konstatáltam. Ezzel akár egyetlen jól sikerült lövéssel is likvidálhatjuk az agresszorok bármelyikét, méghozzá bőrrünk kockázatása nélkül.

A grafikai kivitelezéstől nem voltam elájulva. Nem mondható az, hogy csúnya, de nagyjából ezekből az elemekből és textúrákból épült fel az előző rész is. Történt ugyan némi fejlődés, de nem olyan

DANGER GIRL

Veszélyes lányok veszélyes helyzetekben

tására törekvő Major Maxim és szervezete, a Hammer Empire ellen. A három hölgyön kívül még van az agy, aki a háttérből irányítja az akciókat, és ellátja a csapatot információval. Mivel az ellenség számos és kegyetlen, nem elég a nagy fegyver és bájos mosoly. A lányok profi kiképzést kaptak, és bár mindegyikük más-más területre specializálódott, de egy átlagos csetepatéban egyik sem marad alul.

A program stílusát tekintve egy kellemes egyveleg, mely a szerzők szándéka szerint vegyíti magában a Tomb Raider, a Syphon Filter és a Metal Gear Solid – hogy csak a nagyobb neveket említsem – elemeit. Ez alapvetően igen jó keverék lenne – ha sikerült volna maradéktalanul megvalósítani.

A történet egy ősi templom körül forog, mert az itt lakozó természetfeletti erőket szeretné Major Maxim a saját céljára felhasználni. Ezt természetesen nem nézheti tétlenül a Danger Girls szervezete.

Az első küldetésekben Abbey-vel kell rendet tennünk a gonoszok között, majd a történet előrehaladtával előkerül a többi karakter is. Kellemes meglepetés, hogy nem csak kinézetükben különböznek, hanem vannak lényegi eltérések is közöttük, mint például a használt fegyverek, s ebből adódóan a mozgásaik is. Sydney kedvence például az ostor, míg Abbey még fürdés közben sem válik meg szeretett Desert Eagle-jétől.

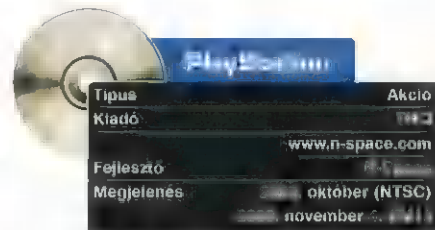
A játék kezelése szerintem egy kicsit nehézkesre sikerült. A legtöbb esetben nem elég a „megyek-oszt-lövök”-stílus, a speciális mozdulatok használata nélkül csak nagy véraldozatok árán lehet továbbjutni. A hölgyek oldalaznak, gurulnak, ugranak, vetődnek lopakodnak. Az csak ténnyé, ha a türelmetlen és – a

A holdfényben fürdő tisztás hirtelen megelevenedett. Egy magányos lány lépett ki a fák közül. Magas volt, szőke, kék szemekkel és kellemes domborulatokkal – egyáltalán nem illett ebbe a környezetbe, pláne nem ily késői órákban. Nem látszott különösebben rémültnek vagy elveszítettnek, magabiztosan mozgott a dzsungelben. Elővett egy apró kommunikációs eszközt, bekapcsolta, majd... vetközni kezdett.

A különféle film- és képregényszereplők játékfeldolgozása mindig hálas feladatnak számított, hiszen sokszor már a név eladta a játékot. Persze születtek gyengébb próbálkozások is, de a legtöbb ilyen témájú játék szép sikereket könyvelhetett el. Hát még akkor milyen sikere lesz egy játéknak, ha nem csak egy, hanem egyből három „híresség” is szerepel benne! Ráadásul ezek mind-

hárman a női nem csúcskategóriás egyedei közül kerülnek ki, bármely férfit megszenyítő harci képességekkel.

Natalia, Abbey és Sydney alkotja a Danger Girls nevű szervezet gerincét. A csapat örökös és elkeseredett harcot vív a világ meghódí-



Típus	Akció
Kiadó	www.n-space.com
Fejlesztő	NTSC
Megjelenés	október (NTSC) november

hibák miatt – már kissé ideges játékos „megkérné” erre őket. Először megpróbálja lassan, óvatosan, lopakodva (ahogy kell) teljesíteni a pályát, de aztán hirtelen elnéz valamit (esetleg rosszul vált a kamera), és kezdheti előlről. Na, majd másodikra... De ekkor már egy kicsit idegesebb, valami apró részleten ismét elhasal... Jól szórakozni csak az igazán fanatikusok fognak, a többiek előbb-utóbb megunják.

A pályákon néha találkozhatunk olyan főellenfelekkel is, akik legyőzése nem a célzóképeségünktől függ. Ekkor egy köztársasági-szerűségben a kép alján kiírt gombokat kell megfelelő sorrendben nyomkodni. Ekkor teljesítményünktől függően vagy sikerül elkerülni az adott támadást – vagy nem.

A célzás sem egy szimpla csuklógyakorlat. Létezik ugyan beépített, automatikus célzó-rendszer, de a legtöbb esetben csak a nagyon közeli ellenfeleket fogja be, amikor már úgymint késő. Lehet ugyan löni enélkül is, de így eltalálni valakit szinte képtelenség. A harmadik lehetőség a manuális célzás. Ezzel meg az a gond, hogy addig működik, míg nem vettek észre (azaz az első lövés eldördüléséig), mert tűzharc közben erre átkapcsolni kész öngyilkosság. Ha azonban sikerült befogni az ellenfelet, akkor az az oldalazás és a vetődés közbeni tüzelés használatával szinte veszteség nélkül le-



▲ Csak épp erre vetődtem...



▲ Kukucs, itt vagyok a hátd mögött!



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Sólyom Antal újabb esete a gördeszkával

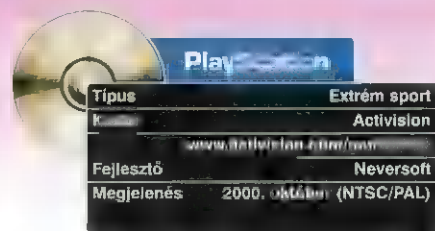
a pontgyűjtögetésnek, hiszen a program alapfelépítése teljes egészében a régi maradt. Ennyire azonban

ne siessük el a dolgokat, hátha kelle-

metlen meglepetések érnek majd bennünket. Inkább válasszuk a gyakorlást, így legalább nem fogjuk annyira kapkodni a fejünket, amikor éles helyzetben lépünk a pályára. A második részben a legkisebb pálya is majdnem nagyobb, mint az első rész legnagyobb pályája. Csak úgy tobzódunk a lehetőségeken, alig van időnk figyelni arra, hogy hol és milyen trükköket kéne végrehajtanunk, hogy teljesíteni tudjuk a kiszabott feladatokat, amiből már tíz vár ránk pályánként. Ráadásul némelyikhez a rendelkezésre álló 2 perc igencsak szűkre szabottnak bizonyul. A feladatok némelyike már ismerős az előző részből (Hidden Tape, pontszám elérése), míg mások teljesen új keletűek (ugorjunk át a pályán található koldust). Miután teljesítettük a feladatot, egy marék pénz őríti markunkat, amiből a továbbiakban fejleszthetjük tulajdonságainkat, új deszkákat vehetünk, és trükkjeink számát is bővíthetjük (bár az utóbbiaknak azért elég borsos áruk van). A pályák 100 százalékos teljesítéséhez az összes feladatot meg kell oldanunk, és a pályán elszórva található bankjegyek mindegyikét fel kell szednünk. Néhány pénzdarabot a készítőnek viszont sikerült olyan jól elhelyezniük, hogy csak jóval később (egy fejlett karakterrel) tudjuk leszedni, így majd csak a játék vége felé tudjuk az adott pályákat véglegesen befejezni.

A trükkrendszer is nagyrészt régi maradt. Ugrani az x-szel, „grindolni” és lip trükközni háromszöggel, flip trükköt a körrel, míg grab trükköt a négyszöggel tudunk előhozni. Mindegyik karakter tud pár speciális trükköt, amelyeknek külön kombinációik vannak (ezeket kedvünk szerint meg is változtathatjuk). Azért pár újítás itt is van, de ez leginkább a trükkök közötti átvezető időszakokra vonatkozik. Tehát van már manual (wheelle), amivel – ha elég gyorsan csináljuk – trükk után – nem szakad meg a kombó, így ha újabb részhez érünk máris folytathatjuk a sorozatot.

A program most már figyelembe veszi, hogy milyen irányban állsz a deszkán: ha



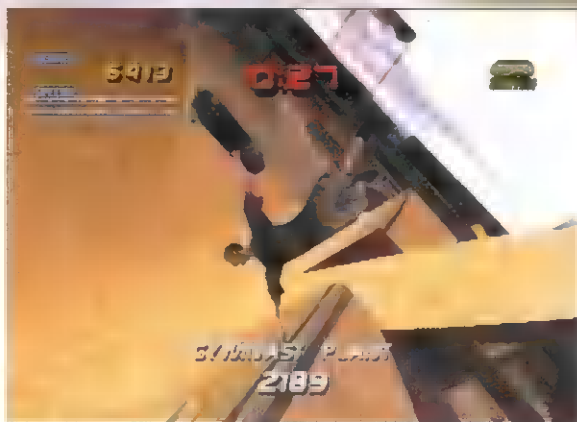
Típus	Extrém sport
	Activision
	www.activision.com/haw
Fejlesztő	Neversoft
Megjelenés	2000. október (NTSC/PAL)

ez ellentétben az alapbeállással, akkor a végsebesség és az ugrásod magassága kisebb lesz, de persze vannak olyan trükkök, amiket ebből az állásból lehet előhozni. A beállást az R2 gombbal lehet megváltoztatni (switch).

Miután már mindennel tisztában vagyunk, neki is eshetünk a karrier módnak, ahol első feladatunk a skaterünk kiválasztása lesz. Az alap 13 szereplőn kívül saját magad is készíthetsz deszkásokat, akikkel szintén benevezhetsz a nagy versenyre. Ehhez pár tipp:

- Minden pályát kutassatok át a kombó és bónusz lehetőségek után, magas pontszámok elérésben nagy segítségekre lehet.

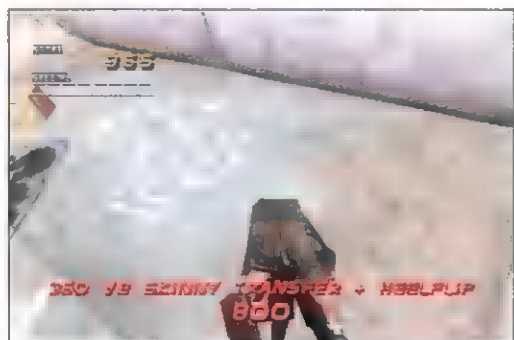
- A pályákon a titkos helyekre is be kell menni, hogy minden feladatot teljesíteni tudjatok. Ráadásul ide előszeretettel rejtettek el a készítő bankjegyeket.



▲ Na, ezt próbáljátok ki otthon!

Sokszor próbálták meg utánózni, de sosem sikerült túlszárnyalni az eredetét. Amióta Hawk és társai meghódították a virtuális világot rengeteg más cég is megpróbálkozott a lehetetlen: letaszítani a trónjáról a királyt. Mind-ezidáig a kísérletek csúfos kudarcot vallottak, de most megszületett az ifjú trónörökös, aki elég erős lehet ahhoz, hogy átvegye apja helyét a trónon, és megerősítse a dinasztiát az uralkodásban. A program akár egy ilyen bevezetővel is kezdődhetne (ha stratégiai játék lenne), de a készítő inkább maradtak a már jól bevált videónál, ami ha lehet még látványosabbra sikeredett, mint az első részben, ezzel is előrevetítve a ránk váró feladatokkal teli órák hangulatát.

A kellő bemelegítés után (vegyük elő újra az első részt...) máris nekieshetnénk



▲ Egy esés és következményei



▲ Remélem, hogy mire leérkezem, addigra előáll a rohammentő is



▲ Aludj el szépen, kis Balázs!

DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX

Ki esik nagyobbat a végén?

Háború van! Az Acclaim hadat üzent az Activisionnek, és az első (megelőző) csapatát ■ Dave Mirra's Freestyle BMX-szel mérte rájuk. Manapság ugyebár már szinte minden fejlesztő cég termépalettáján megtalálható egy-egy extrém sporthoz kötődő program, amit a sportág nagyjaival hirdet. A mostani alkalommal sem történt ez másként, hiszen az Acclaim számára az egyik legnagyobb BMX-es név, Dave Mirra állt rendelkezésre. Róla annyit azért

érdemes tudni, hogy elsőként sikerült végrehajtania dupla hátraszaltót, ami – valljuk be őszintén – nem kis dolog. Legalábbis kezdők esetében ezt vegyük fel elsőre ■ repertoárjukba...

Miután tisztában vagyunk a címadó úriember jelentőségével, nézzük meg, hogyan is sikerült ■ valóságot ■ programozóknak átültetniük ■ játékba. Az alapfeladás mellett nem sok tennivalót találhatunk, hiszen mindössze egyetlen pálya, valamint mindenkihez egy bicikli és egy ruha áll rendelkezésünkre. Tehát elsődleges feladatunk ezek számának növelése lesz, amelyhez a Proquest pont alatti küldetéseket kell teljesíteni. Minden pályán három nehézségi szintbe osztották be a készítőket az elvégzendő feladatokat. Az új pályák az amatőr küldetés elvégzése ■ után, ■ szponzorok (ruhák, kerékpárok) ■ pro szint teljesítésével szerezhetőek meg. A hardcore küldetések már kemény diónak számítanak – legalábbis addig, amíg nincs meg a megfelelő felszerelésünk hozzájuk (általában ■ következő BMX). Természetesen – hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk – ■ feladatok elvégzésére csak kettő perc áll rendelkezésünkre. Még szerencse, hogy nem kell egy futam alatt az összes feladatot megcsinálni...

Ha már unjuk ■ véget nem érő megpróbáltatásokat, és ráadásul az egyik haverunk is kéznél van, akkor akár el is kezdhetjük az igazi mókát. A többjátékos mód kiválasztása után meglepődve tapasztalhatjuk, hogy nemcsak a már szokványosnak mondható versengések állnak rendelkezésünkre, hanem új, egyedi formák is. Pár versenyszám hamar belopta magát a szívünkbe (B-MX, Wipeout), bár néhányuknak ez hosszabb próbálkozások után sem sikerült.

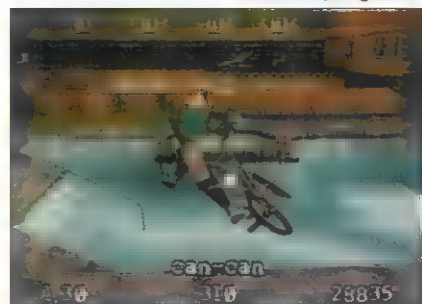
Az már kiderülhetett, hogy ■ kihívásokban és ■ hangulatban nem lesz problémánk. De mi van a program többi részével? – kérdezhetjük, hiszen ebben a kategóriában elengedhetetlen követelmény a megfelelő grafika, akár csak a hanghatások. Nos, ezeknél a sarkalatos pontoknál már nem sikerült különösebben kiemelkedő teljesítményt nyújtani. Mindkét esetben csak ■ középmezőny felső részére helyezném a programot. A játékhoz tartozó aláfestő zenék neves előadókat (pl.: Deftones, Pennywise, Cypress Hill) tudhatnak maguk mögött, de szerintem valahogy mégsem igazán passzoltak össze vele. Talán ■ leglényegesebb dolog egy ilyen programban a trükkrendszer felépítése.



Aki valaha játszott már ehhez hasonló stílusú játékkal, annak semmi nehézséget nem fog okozni a kezelés (Tony Hawk-rajongóknak, és mindenki másnak is ajánlom a „B” kiosztást). A trükköknél rengeteg ismerőssel fogunk találkozni, de járművünkéből adódóan egy rakás újat is találhatunk a repertoárban. A menüből azt is megnézhetjük, hogy milyen gombkombináció tartozik az egyes elemekhez, és sikerült-e már végrehajtanunk. A játszhatóság kedvéért a programban könnyebben meg tudjuk csinálni az adott trükköket, mint a valóságban, sőt, akár olyan kombinációkat is létrehozhatunk, amiket az életben nyilván lehetetlen lenne megtenni (360 No Hander Superman, No Footer Rocket Air). Ez ellen persze nem tiltakozom – egy valódi szimulátorral nem biztos, hogy ennyire élvezetes lenne ■ játék.

Végezetül megemlíteném, hogy hamarosan egy másik BMX-es játék is napvilágot fog látni, mégpedig a legendás Tony Hawkot készítő csapatától, Matt Hoffman Pro BMX néven. A megjelenéséig azonban még el fog telni egy kis idő, ami nyilván mindenképpen a Dave Mirra számára biztosít előnyt. Már csak egy jó tanáccsal szolgálhatok: szerezz be egy strapabíró irányítót! Szükséged lesz rá...

LaWMan
lawman@vogel.hu



▲ Nem vagyok egy vizesnyolcas



▲ ... még a fogam is megmarad, hála a bukósisaknak

ÖSSZEFOGLALÓ

Jól felépített, ötletgazdag programmal gyarapodtak az extrém sportjátékok kedvelői. Csak így tovább, és akkor talán már ■ következő résszel ■ is lesz körözve Tony Hawk és csapata. Számok tekintetében már így is legalább olyan magasságokban járunk: 12 pálya, 10 választható karakter, mindegyik 4 különféle bicikli, és 5 ruha. Ha kedveled ezt a stílust, akkor nyugodt szívvel ajánlhatjuk. ■ csak most ismerkedsz ■ extrém sportok világával, akkor mondjuk találgatsz jobbat is, ■ a BMX-ek között egyelőre nyilván ez ■ király.

POZITIVUM

- változatos feladatok
- sok pálya és karakter
- ötletes multiplayer lehetőségek

NEGATIVUM

- idegesítő irányítás az alapbeállításal

GRAFIKA ██████████ 81 %

ZENE ██████████ 78 %

ÉRTÉK ██████████ 82 %



MOTO RACER WORLD TOUR

Szelíd motorosok?



PlayStation

Tipus	Motorverseny
Kiadó	SCÉI Infogrames
	www.us.infogrames.com
Fejlesztő	Infogrames
Megjelenés	2000. október (PAL/NTSC)

Nem is olyan rég, még a Moto Racer volt a nagy szám. Talán ez volt ■ első olyan motoros program, ami nagyobb körben is el tudott terjedni, és nem csak ■ szimulátor rajongóknak okozott kellemes perceket. A sikert követően természetesen nem maradt el a folytatás sem, így megkaptuk a Moto Racer 2-t, amiben már nem csak Superbike-okkal, hanem crossmotorokkal is versenyezhetünk. Így szép lassan el is érkezünk napjainkig, amikor is már ■ harmadik részt tudhatjuk magunk mögött. (Illetve egyelőre még csak előtt, de mindjárt átgördülünk rajta.)

A program le sem tagadhatná elődjeit, annyira hasonlít hozzájuk, vagyis ismét érvényesül a jól bevált recept: minek változtassuk meg azt, ami eddig sikeres volt, hiszen az valószínűleg ezután sem fog balul elsülni? Mindehhez persze adjunk pár új ötletet, bújtassuk az egészet egy kicsit pofásabb köntösbe, és máris egy új programmal állunk szemben.

Az új ötletek a mi esetünkben az alapvariációk (Motocross, Superbike) továbbfejlesztését, különböző alfajuk kiemelését jelentik (Dragster, Freestyle, Traffic, Trial). Ez idáig rendben is lenne, de ahhoz, hogy ezeket élvezhessük, végig kell verekednünk magunkat nem is egy bajnokságon, amelyek alatt vért fogunk izzadni (legalábbis mindenki, aki annyira béna, mint én...). Ez volt a program egyik gyengéje: számomra úgy tűnt, mintha egy kicsit túl nehézre állították volna be ■ nehézségi szintet az első bajnokságokban. Itt egy-egy jobb helyezés elérése szinte eufórikus örömet tudott előidézni, míg az utolsó bajnokságokban a fél pályás

előny sem volt ritka. Ha mindezt fordítva oldották volna meg, akkor sokkal reálisabbnak tűnt volna.

Az irányításban nem történtek egetverő változtatások, szinte minden maradt a régi, csak a turbó lett haszontalanabb (a kanyarokban egyenesen használhatatlan). A bekövetkezett változtatások leginkább a játékmenetnek voltak kihatással, mert ■ program szakított az arcade hagyományokkal, és sokkal inkább szimulátor jellegű lett.

Grafikailag ismét sikerült ■ kötelező szint fölé emelkedniük, de semmi különöset nem vittek bele, hacsak ■ rendkívül gyors megjelenítést nem számítjuk ide. Sajnos ■ hanghatások területén nem ennyire rózsás a helyzet. Azt még elnéznénk, hogy a zenék csak átlagosak, vagy a hamar felejthető kategóriába tartoznak, de az már nem bocsátjuk meg, hogy a szerencsétlen motoroknak milyen vézna, erőtlén hangokat tudtak csak összehozni, ennél még egy régimódi fűnyíró is nagyobb zajt tud csapni, nemhogy egy versenymotor.

Végül, de nem utolsó sorban, elmondhatjuk, hogy hiába nem hoz semmi különösen újat, eredeti magával ■ program, mégis van benne valami, ami már anno sok embert magával ragadott, és az elődök ezen remek tulajdonságát sikerrel tudta magáévá tenni. Azonban ennek ellenére is úgy érzem, hogy a sorozat ■ második részével érte el ■ csúcspontját.

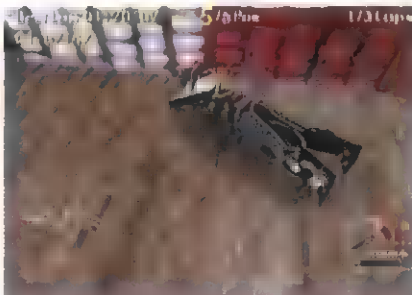
Bár ki tudja milyen lesz ■ negyedik rész? Addig viszont valahogy el kell tölteni a rendelkezésünkre álló időt a harmadik résszel, persze csak akkor, ha nem találunk jobbat nála.

Ha szereted a változatos pályákat, kedveled ■ superbike-ot és ■ motocrossot egyaránt, akkor ne habozz, ez ■ te programod. Csak halkítsd le ■ TV-t, és kérd meg ■ papát, hogy túrtaztassa egy kicsit a ház előtt ■ motort (kocsit), annak talán jobb hangja lesz...

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A suzukai pálya és egyik jellegzetessége



▲ Az utolsó pillanatok, amikor még láttam a mezőnyt...



▲ Elnézést, nem tudja véletlenül valaki, hogy melyik is a fél?

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha ■ hibáktól ■ tudunk vonatkoztatni, és nem zavar az idegesítő motorhang (vagy kikapcsoljuk), akkor egészen kellemes programot ismerhettünk meg a Moto Racer World Tour személyében, aminél szerintem igaz ■ a mondás, hogy ■ kevesebb több lehetett volna. Talán, ha nem akartak volna annyit mindent belezsúfolni, és ha egy kicsit több időt szenteltek volna az apróbb részleteknek, akkor sokkal nagyobb sikerre számíthatott volna. De így túl sok a ha...

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Fantasztikusan gyors a program
- Sokféle versenyzési lehetőség

NEGATÍVUM

- Borzasztó motorhangok
- A versenyszámokat jobban ki lehetett volna dolgozni

GRAFIKA ██████████ 74 %

HANG ██████████ 59 %

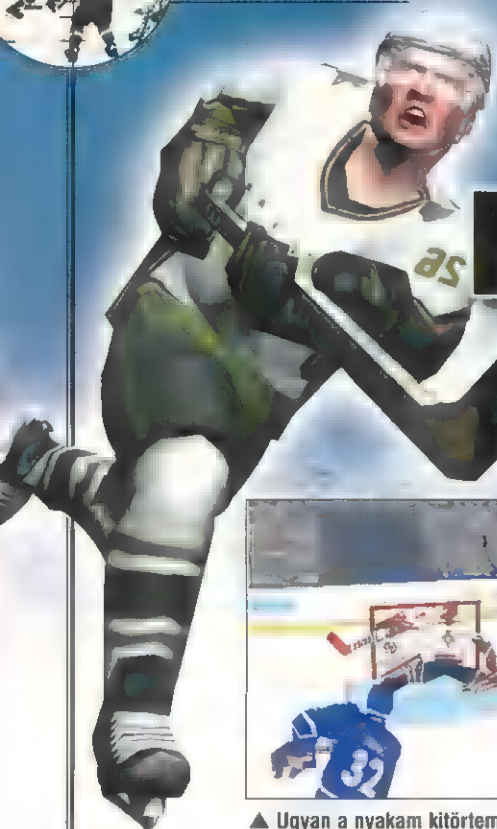
ÉRTEK ██████████ 70 %





NHL 2001

A jégmezők legújabb lovagja



▲ Ugyan a nyakam kitörtem, de a korong a hátóban táncol



▲ Ezt a mozdulatot mintha már láttam volna ■ FIFA-ban is...

ÖSSZEFOGLALÓ

Az EA Sports ismát színvonalas programmal lepte meg ■ rajongókat. Ropant hangulatos, kezdőknek és profiknak is egyaránt örömet és könnyed szórakozást nyújt. A többjátékos mód még tovább nyújtja ■ amúgy ■ rövid szavatosságot. Én már tudom, hogy mivel fogom unalmas óráimat eltölteni a következő év őszeig. Csak azokat ■ fránya animációkat tudnám feledni...

POZITÍVUM

- Hangulat szerencsére szinte semmit sem változott
- Új évad, új adatok, új statisztikák
- Az agresszívabb emberek akár Mortal Kombatot is játszhatnak...

NEGATÍVUM

- Megszüntették ■ régi videókat
- Szuper Levente még nem található meg ■ programban
- A közönség kissé elnagyolt

GRAFIKA 86 %

HANG 90 %

ÉRTÉK 87 %

A sportrajongó PlayStation-játékosoknak ■ év egyik legkedvesebb időszakába közé tartozik a mostani, hiszen ilyen tájban szoktak megjelenni az EA Sports mindent (de főleg ■ saját előző évi termésüket) felülmúló játéka. Miért pont az idén lenne más-ként? Idén elsőként ■ jégkorongozók érkeztek meg a hűvös őszi napokkal, és az NHL-sorozat rajongói boldogan kezdték meg az ismerkedést leendő kedvencükkel...

... és ismeretség első percei egy hatalmas pofonnal kezdődtek. Először nem akartam hinni ■ szememnek, de kénytelen voltam belenyugodni a ténybe, hogy szakítottak az eddigi hagyományokkal, és az eddig jól bevált, eredeti felvételekből összevágott intro helyett „csak” magából ■ játékból kapunk ízelítőt (akárcsak az NBA-nél, itt is ■ PC-s verzió engine-jével készültek a „filmsorok”).

Miután kihevertük a megrázó élményt, talán el is kezdhethetnénk a behatóbb ismerkedést a 2001-es változattal. Szerencsére itt már nincsenek számottevő változások: aki már játszott valamelyik előző résszel, annak semmi nehézséget sem fog okozni a menük, és az opciók közötti rohangálás. Azoknak sem kell megijednie, akik még nem találkoztak ezzel ■ sorozattal, hiszen a menüpontok teljesen egyértelműek és könnyen átláthatóak.

Szerencsére, ■ játék közbeni grafika már a megszokott minőségű. Könnyen felismerhetők figurák, jól látható a korong útja is – ha veszünk, annak valami más lehet ■ oka :). Ami egy kissé gyengégre sikerült, az a közönség kidolgozottsága. Messzebről nem feltűnő, de közelebről megvizsgálva elég kiábrándítóan festenek.

A hangulat kialakításában nagy szerepe van a kitűnő hanghatásoknak. A közönség aktív szurkolása, a meccs hangjai mind-mind élethűek és roppant eltaláltak. Ha lehunyjuk a szemünket, és csak a hallottakra koncentrálunk, mintha egy valószínű mérkőzés tv-közvetítést hallgatnánk.

A játékmódok tekintetében nincs semmi változás, ■ megszokott lehetőségeink vannak: simpla meccs, bajnokság és rájátszás (play-off). A nehézségi szinteket is megfelelően állították be, ■ kezdők és a vérbéli profik is megtalálhatják a tudásukhoz legmegfelelőbb fokozatokat. Aki már ismeri a játékot, annak ajánlott legalább a Pro fokozat, ugyanis nem tartom valószínűnek, hogy az ennél gyengébb fokozatok bármilyen kihívást is tartogatnának számára. A teljes szabadság nemcsak ■ választható opciókra értendő, hi-

PlayStation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nhl2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)



▲ A 22-es csapdája...

szen akár egy, ■ saját magunk által készített játékosokból létrehozott csapattal is egészen ■ Stanley-kupáig menetelhetünk.

A multiplayer fanok is megtalálhatják számításukat. Csakúgy, mint az előző részeknél, itt is többen szállhatunk ringbe (akár négyen is) a mérkőzés folyamán. Legyen szó akár egy barátságos „ki a jobb”-ról, vagy egy komoly összjátékot igénylő évadról.

Szerintem az NHL sorozat a legkidolgozottabb az EA Sports repertoárjából. Nem mintha a többire nem fordítanának ennyi gondot, de a hangulat messze itt ■ legjobb. A külső, passzív szemlélő számára is élvezetes, pörgő játékmenet, ■ frenetikus hanghatások és a sokrétű beállítási lehetőségek keveréke egy hosszú ideig élvezhető és szórakoztató egészet alkot.

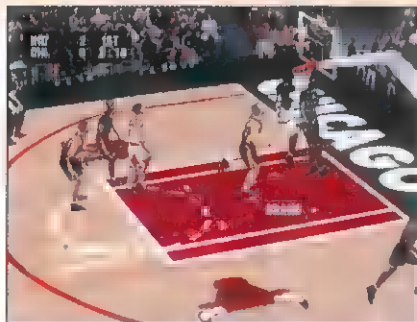
LaWMan
lawman@vogel.hu



▲ ... és annak egyenes következménye: ■ bunyó

NBA 2001

Se quille O'Neal, se Michael Jordan

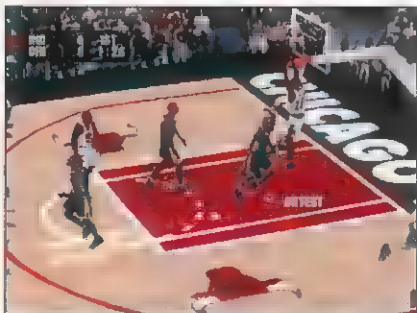


▲ Lógok a szeren...

Nemrég érték véget a sidney-i olimpiai játékok, ahol újra az Amerikai Egyesült Államok nyerte meg a kosárlabda versengéseket, és ez a tendencia már azóta tart, amióta engedélyezték a profi kosarasok szereplését is az olimpián. És mivel az észak-amerikai kontinens büszkélkedhet a világ legerősebb ligájával, talán nem is meglepő a remek szereplésük. (Habár tegyük hozzá, hogy ez most az átlagosnál haloványabb volt.) A kosársport rajongói így kénytelenek ismét az NBA-közvetítésekre „fanyalodni”: azok szünetében pedig kedvenc kosárlabda-sorozatuk ölelő karjaiba menekülni.

Az NBA-sorozat legújabb tagja hozta a szokásos formáját, de legnagyobb bánatunkra annál semmivel sem többet. Az eddigiekben szereplő filmősszeválogások helyét átvették a számítógépes animációk, ami egyébként az egész EA Sports-sorozatra jellemző (sajnos). A kissé átlagos mozihoz elég átlagos zene is társul, de szerencsére maga a játék azért feledtetni tudta a kezdeti bakik miatti fásultságomat (bár a félidő végén a pompomos lányok azért hiányoznak!).

A menük közötti navigálás, és a beállítási lehetőségeink sem mentek át számottevő változáson, és aki még nem



▲ Kína vezet India ellen! (Vagy lehet, hogy valamit félreértettem?)

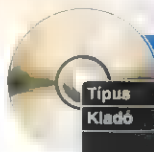
ismerné, az is hamar elboldogul vele. Az egyszerűség egyébként az egész játékra jellemző, mind pozitív, és sajnos néha a negatív értelmében is.

A grafikát tekintve nem lehet panaszkodni a játékosok kidolgozottságára, sem magára az arénára. A fényesre lakkozott padlón láthatjuk a mérkőzés tükörképét, bár onnan azért egy kicsit nehezebb nyomon követni az eseményeket. Ha már a grafikánál tartunk, akkor azt is megemlíthetjük, hogy a játékosok animációja is finomult az elmúlt időszakban, a mozgásaik remekül kivethetőek, bár ez nyilván megnövekedett méretüknek tudható be. A kameranézetek változatosak (nagy részük még használható is), habár a legtöbbet valószínűleg az alapbeállítást fogjuk nézegetni.

A hangeffektusok terén megkapjuk a szokásos színvonalat: remek hangulatot tud teremteni a visszhangzó termet utánozó effektusok hangokon, talán a beinduló lehetnének egy kicsit bőbeszédűbbek is. Amit viszont kevésnek találhatunk, azok a játékmegszakítások alatt hallható zenék. A zenei aláfestéssel egyébként sem voltam megelégedve: egyrészt kevés, másrészt nem eléggé pergősek, és ezen még Montell Jordan (nem Air Jordan testvére, csak a zeneművek elkövetésével gyanúsított személy) sem tudott változtatni.

A játék legfontosabb része a meccsek alatt a különféle taktikák kijátszása (legalábbis magasabb nehézségi szinten), és a megfelelő védekezés. Az elmélettel nincs is probléma, csak a megvalósítás szenved csorbát a különféle kísérleteink alkalmából: ha egy pillanatra is kiesünk a szerepünkben, már is egy hatalmas, ugráló kavalkád közepén találjuk magunkat. Természetesen itt is lehetőségünk van a többjátékos módra (multitappal akár négyen is játszhatunk) mindenféle formában (szezon, 3 pontos dobóverseny, stb.).

Ha önmagában szemléljük a játékot, akkor az NBA legújabb részéről elmondhatjuk, hogy az EA Sports kített magáért, hiszen minden tekintetben egy igen jó kis programmal állunk szemben. Az örömeinket némileg azért elronthatja az tény, hogy sajnos az NBA 2001 nem tudott felőlni azokhoz a követelményekhez, amelyet mellesleg saját maguk állítottak fel az előző produktaikkal. (Úgy kell nekik, mit kéne nyezetnek bennünk?)



PlayStation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nballive2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2000.



▲ Mr. Bird enyhe labdatútlengésben szenved

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA 2001 egy jól játszható, igényesen felépített program, ha a sorozathoz viszonyítjuk, akkor már nem tűndököl oly fényesen. Hozza a szokásos szintet, pontosak a háttérinformációk, de a játék szinte ugyanaz, mint a 2000. Aki szereti a kosárlabdát, és folyamatosan követni szeretné a csapatok felállásának változásait, annak nyilván megdobogtatja a szívét, de csak műkedvelő szinten játszana, és esetleg megvan neki az előző, nem sok újítást fedezhet benne.

POZITÍVUM

- Kész statisztikai almanach
- Régi idők remek csapatai
- Multitap támogatás

NEGATÍVUM

- Néha csak a szerencsén múlik minden
- Szinte semmi fejlődés az előző részekhez képest
- Az eredeti filmbevételek sokkal hangulatosabbak voltak

GRÁFIKA ██████████ 81 %

HANG ██████████ 73 %

ÉRTÉK ██████████ 76 %



LaWMan

lawman@vogel.hu

LITTLE 2 MERMAID

PlayStation

Típus	Ugyességi
Kiadó	Disney Interactive /
Fejlesztő	Blitz Games
Megjelenés	2000. október

Sellőztessünk!



▲ A legpoénabb bónusz pálya: jó játék a hójáték...

Szinte hetente jelennek meg az újabbnál újabb Disney játékok, amelyek inkább a fiatalabb korosztály igényeit elégítik ki. Ezek közé tartozik a Kis hableány című rajzfilm második részének feldolgozása is. (Az eredeti filmet nálunk mozikban nem játszották, akit érdekel, az egy videotékából tudja beszerezni.)

Az alapjaiban véve másképp (vagy inkább: úszkálós) játék főszereplője Ariel, a kis hableány. A játékmenet elég egyszerű, igen látszik, hogy a készítő inkább a fiatalabb játékosokra gondoltak. A cél minden pályán adott: ide-oda úszkálva (néha másképp) kell eljutnunk a kijáratához, pénzdarabokat és igazgyöngyöket gyűjtögetve. Ezek az apróságok elszórva találhatóak meg a pályán, és ha elég gyöngyöt gyűjtöttünk össze, akkor különböző bónusz játékokat kapunk cserébe (15, 30 illetve 45 gyöngynél). Hősnőnket folyamatosan kísérgeti két segítőtje,

Ficánka a fürge halacska és Sebastian, a kotyveles rák.

Ők folyamatosan segítene a pályákon elszórva található – egyébként nem túl nehéz – feladatok megoldásában is. Egy szó mint száz, a játék nem túlságosan bonyolult, jelentős mennyi-

ségű időt csak a bónusz játékokkal lehet eltölteni.

Ezek a bónusz játékok igazán poénosak, sokkal jobban el lehet velük űzni időt, mint az eredeti programmal, ami főleg annak köszönhető, hogy itt már többen is játszhatunk. Az első ilyen játék már ismerős lehet más honnan is: egy zene ritmusára kell megfelelő gombokat megnyomnunk. A feladat nem túlságosan nehéz, bár egyre bonyolultabb és hosszabb zenét kell „végigzongoráznunk”.

A második bónusz játék már sokkal mókásabb: az általunk választott szereplővel egy hatalmas hógolyón egyensúlyozva kell a másik három versenyzőt egy jégtábláról a vízbe löknünk. (Ha nem vagyunk négyen, akkor a maradék versenyzőket a gép irányítja.) A játék ugyan igen egyszerű, mégis rengeteg taktikázásra nyílik benne lehetőség, így akár órákat is el lehet vele tölteni. Az nyer, aki először szed össze három pontot, azaz háromszor marad egyedül a jégtáblán.

A harmadik játék sem kevésbé poénos, itt a lepetyogó tárgyakat kell a buborékok segítségével a képernyő tetején tartani, hét egyre nehezedő szinten keresztül. Ez elsőre elég egyszerűnek tűnik, de kipróbálás után rá kell hogy ébredjünk: kegyetlen nehéz dolgunk van, főleg a későbbi szinteken. A buborékok ugyanis egy idő múlva eltűnnek, sőt az oldalról beúszó halak és rákok is szeretik kipukasztani őket. Ettől a játéktól garantált ideg-összeroppanást lehet kapni rövid időn belül, annyi mindenre kell figyelniünk egyszerre.

Pályák között az eredeti filmből digitalizált videobejátszások segítségével ismerhetjük meg Ariel történetét. A filmek szokásos Disney-minőségűek, és feltűnik bennük a játék összes lényegesebb szereplője. A zene valamint a hangeffektek az átlagot képviselik, semmi kiemelkedőt nem találhatunk bennük.

Egy újabb játék, amely a szokásos Disney recept alapján készült. Végy egy sikeres rajzfilmet, találd rá ki egy egyszerű játékot, és rakd tele a film szereplőivel. A gyerekek ugyanis megvetetik a szülőkkel maguknak. Aki nem a teljesen egyszerű játékokat kedveli, az kerülje el a Little Mermaid 2-t.

Caris
caris@vogel.hu



▲ Immáron olimpiai versenyszám a szinkronúszás



▲ Repül a bálna

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem tudom, hogy igazándiból hány éveseknek készült ez a játék: egy ismerős 11 éves kislányt tudott percnel tovább lekötni, ez pedig jelent valamit. Ha a Disney egy kicsit összetettebb játékokat készítené, akkor talán többen és többen játszanának velük. Érdekes, hogy a bónusz játékokba viszont rengeteg jó ötletet sikerült becsúfolniuk (a hógolyó-futam például egyszerűen fergeteges!), és talán ez az, ami miatt a játék nem fog azonnal a kukába kerülni.

POZITÍVUM

- remek bónusz játékok
- a fiatalabb korosztály számára is tökéletesen játszható

NEGATÍVUM

- túl egyszerű játékmenet
- kb. egy óra alatt végig lehet játszani

GRAFIKA ██████████ 72 %

HANG ██████████ 70 %

ÉRTEK ██████████ 71 %



Típus	akció
Kiadó	Supersonic Software
www.hasbriinter.com/atari	
Platform	Atari
Megjelenés	2000. október 20. (NTSC) 2000. október (PAL)

BREAKOUT

Újabb téglá a falban



▲ Íme barátunk: Pira Misi

Hódít retro a játékefejlesztők között! Talán új ötletek teljes hiánya miatt nyúlnak vissza a régi klasszikusokhoz. Ennek a tendenciának már olyan régi nagy nevek is áldozatául estek, mint az Asteroids vagy a Frogger. Nem kellett óriási jóstehetség ahhoz, hogy kitaláljuk, valaki előbb vagy utóbb a régi falbontó játékokat is felfedezi újra, hogy mai igényeknek megfelelő köntösbe öltöztetve próbálja

meg kívívni játékosok elismerését. Nos, Breakout című játék megérkezett és kíváncsian vettem rá magam, hogy megtapasztaljam, sikerült-e legalább olyan élvezetesre elkészíteni, mint régi klasszikus. Az mindenestre bizakodásra adott okot, hogy a játékot az a Supersonic Software készítette, akik az eddigi legélvezetesebb retro-feldolgozást állították elő, nevezetesen a Pongot.



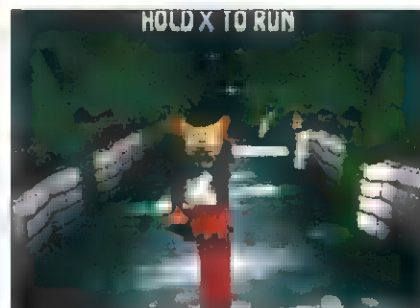
▲ Vajon mi a rács alatt?

A játék rendkívül bonyolult, tehát azok kedvéért, akik nem ismerik a falbontós játékokat, megpróbálom röviden összefoglalni a játék lényegét. (Tudom, hogy ilyen ember nincs, de én most szeretnék összefoglalni egy kicsit.) A játéktér tetején téglák, alul pedig egy ütő foglal helyet. Főszereplő a labda, amely ha egy téglához ér, akkor eltünteti azt, de ha képernyő alján kipottyan, akkor viszont lőttek egy életünknek. A játékosnak az ütőt balra-jobbra mozgatva kell labdával az összes téglát eltüntetni, ha ez sikerült, akkor máris továbbmehet a következő pályára. Ez azonban így túl egyszerű lenne, néhány felvehető extra (több labda, lövés, nagyobb ütő) és az eltüntethetetlen téglák segítségével már igencsak szórakoztató, ámde kellően nehéz játék végeredmény. Ennyit a falbontós játékok „lényegéről”.

A Breakout is ezeket az alapokat használja, de a készítőik azért csavartak egyet az egészen. Az egész játék köré egy történetet rittyentettek, miszerint tengerparton vidáman játszó ütőket elrabolták és mindegyiküket más-más világba börtönözték be. Az egyik ilyen szerencsétlen ütővel először ki kell menekülnünk a börtönből, majd kiszabadítanunk a többi társunkat is. Ahhoz, hogy ezt elérjük, rengeteg különböző hangulatú és témájú (középkori, egyiptomi, farm, úr, stb.) pályán kell valami-

lyen feladatot végrehajtanunk. A pályák felépítése emlékeztet a hagyományos falbontóra, de a legtöbb esetben nem téglák lebontása, hanem valamilyen egyéb cél elérése a feladatunk. amelyek a vár hídján masírozó lovagok lelkésztől egészen a birkák karámba való betereteléséig terjednek. Sőt, van pár olyan szint is, ahol egy farkas elől kell menekülnünk, és ennek aztán már végképp semmi köze nincs falbontósdíhoz.

A játék változatosságát növeli, hogy ha kiszabadítottuk valamelyik ütő-haverunkat, akkor bármikor választhatjuk őt is az adott feladat teljesítésére. Ennek azért van jelentősége, mert mindegyik valamilyen plusz tulajdonsággal rendelkezik többihez képest: egyikük például kicsit nagyobb, mint a többiek, egy



▲ Farkas koma friss ütő-húsrá vágyik



▲ Ezt a lézersugarat még Darth Vader is megirigyelhetné

másik pedig beépített mágnessel rendelkezik, ezáltal magához vonzza a labdát.

A Breakout jól adja vissza a klasszikus falbontó játék hangulatát, az átlagnál jobb grafika és a kellemes hangeffektek miatt egy „modern” program mellett sem kell szégyenkeznie a Hasbro alkotásának.

Caris
caris@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Kellemesen csalódtam a Breakoutban, hiszen a Pong kivételével eddig nem nagyon komáltam a régi klasszikus játékok újra-feldolgozását. A sztori – bár eléggé blőd – értelmet ad különböző pályákon történő (egyébként teljesen értelmetlen) falbontósdínek. A későbbi nehezebb pályákon pedig a századik hibázás után beindul „jól ismert „azért is megcsinálom!”-effektus, így ember észre sem veszi és át-Breakoutozta az egész napot. Hát mondjuk az RPG-rajongók azért jobban teszik, ha elkerülik.

POZITÍVUM

- klasszikus játék
- egyszerű ötlet, nagyszerű megvalósítás

NEGATÍVUM

- nehezebb fokozaton iszonyatosan idegesítő tud lenni
- kevés multiplayer pálya, és azok is elég egyhangúak

GRAFIKA ██████████ 80 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ 71 %



PlayStation

Típus	akció
Kiadó	Vertical Entertainment
Fejlesztő	Hudson Soft
Megjelenés	2000.

BOMBERMAN

Bombaformában

Az első Bomberman-játék 1987-es megjelenése óta számtalan reinkarnációval gazdagodott a sorozat, bár az utolsó két alkotás, az N64-es Bomberman 64 és a PSX-es Bomberman Fantasy Race már igen messzire rugaszkodott a klasszikus „bombaroksgató” játékmenetől. Nem véletlen, hogy a sorozat népszerűsége egyre jobban csökkent, ezért a Hudson Soft-nál gondoltak egyet és kiadták az eredeti Bomberman „feltuningolt” változatát, Bomberman Party Edition néven.

Nincs még egy olyan játék, amelynek annyira egyszerű lenne a kezelése, mint a klasszikus Bombermannek: egy négyzetekből összeállított labirintusban kell mászkálnunk, időzített bombákat lepakolnunk, különböző extra-felszereléseket gyűjtenünk és természetesen minél többször megsemmisítenünk a többieket. Ez első hallásra nem tűnik túlságosan eredetinek és érdekesnek, de kipróbálás után hamar kiderül, hogy miért is olyan sikeres ez a játék: egyszerűen lehetetlen abbahagyni.

Kétféle játékmódban küzdhetünk. Az egyjátékos módra sok szót vesztegetni nem érdemes, mert ez a korábbi Bomberman-ekhez hasonlóan itt sem sikerült túlságosan fényesen. Ötven egyre nehezedő pályán kell átverekednünk magunkat Bombermanünkkel, minden pályán elpusztítva az összes szörnyeteget. A pályákat semmiféle történet nem köti

össze, egyszerűen csak egymás után vannak fűzve – nem csoda, ha az embernek tíz perc múlva elmegy a kedve az egésztől. Aki különösebb kihívásra vágyik, annak is csalódnia kell, mert minden teljesített pálya után még egy plusz élettel is gazdagabbak leszünk.

Adjunk a játéknak még egy esélyt, és próbáljuk ki egymás ellen! Itt egyszerűre maximum ötven játszva (bármelyik Bomberman-t irányíthatja a gép is) próbálhatunk minél több borsot törni a többiek orra alá. Az általunk irányított Bomberman először egyszerre csak egy bomba lerakására képes, de ha a falak kirobbantása után megjelenő ikonokat összeszedjük, akkor különböző extra képességekkel lehetünk gazdagabbak. Ilyen pl. a +1 bomba, a nagyobb robbanás, a nagyobb sebesség vagy akár a már letett bombák arrébb rúgásának lehetősége is. Az opciókat kedvünk szerint variálhatjuk, és szinte mindent megváltoztathatunk, amit szeretnénk: beállíthatjuk például, hogy milyen és mennyi felvehető extra legyen a pályán, vagy akár azt, hogy mennyi ideig tartson a küzdelem.

A játék grafikája nem igazán felel meg korunk elvárásainak, de az is igaz, hogy egy ilyen stílusú programnál nem ez az elsődleges szempont. Ugyanez a helyzet a hangokkal és a zenével is. Főleg az utóbbival nem sikerült maradandót alkotni az elkövetőnek: a melódiák az eredeti Bomberman-zenék „újramixelt” változatai, de én erősen kétem, hogy bárki tíz percnél tovább el tudná viselni bármelyiket is közülük.

Ettől függetlenül a játék mindazoknak ajánlható, akik nagyobb társasággal szeretnek Playstationozni, mert ilyenkor egyszerre akár ötven is vígan bombázzathatjuk egymást, hogy egy pár pillanat múlva azt vegyék észre: már megint eltelt egy délután.

Caris
caris@vogel.hu



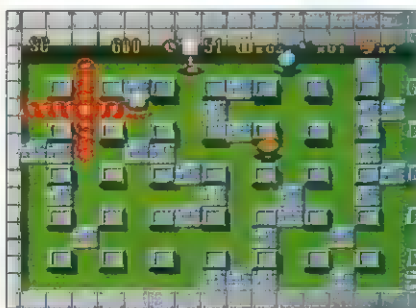
▲ Óriási küzdelem a ceruzák földjén



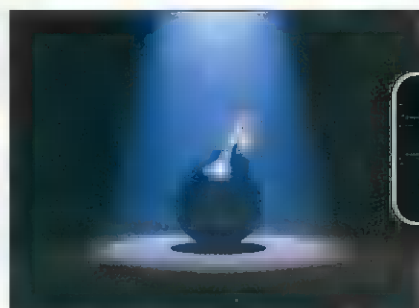
▲ Tájép csata után, jobbra lent a boldog győztes



▲ Nehéz dolog a pályaválasztás



▲ Támadnak a szörnyek



▲ Íme a játék főszereplője: a bomba!

ÖSSZEFOGLALÓ

Íme egy játék, amely nem szép, nem túlságosan bonyolult, egy társaság mégis hosszú órákat képes eltölteni vele, az unalom legcsekélyebb jele nélkül. Az egyszerű, de egyszerű játékmenet, a rengeteg beállítható opció és különböző trükkös pályák óriási változatosságot jelentenek. Valaki kedveli a multiplayer játékokat, akkor ezt nem szabad kihagynia. (Mellesleg itt a PC Guruban is rendszeresen ezzel múlatja időt a szerkesztőség, ha némi anyázásra vágyik...)

POZITÍVUM

- nem lehet abbahagyni
- egy klasszikus játék modern(ebb) feldolgozása
- rengeteg extra felszerelés és pálya

NEGATÍVUM

- nem lehet abbahagyni
- nagyon gyenge egyjátékos mód
- borzasztóan idegesítő zene és pálya





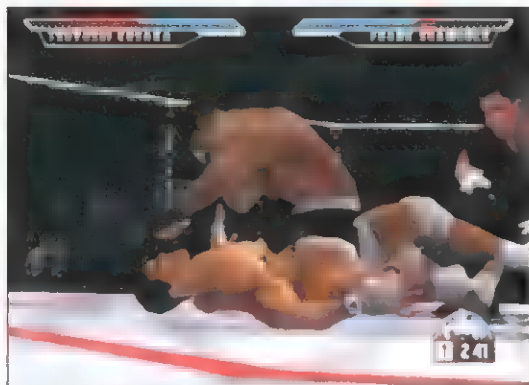
Típus	Crave
Kiadó	www.cravegames.com
Fejlesztő	Anchor Inc
	2000. augusztus
	2000.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Véres sport Van Damme nélkül



▲ Családi mosolyalbum



▲ Egyeseknek olyan nehéz a fejébe verni bizonyos dolgokat

Mint tudjuk, Amerikában sok észvesztő marhaságot agyalnak ki az emberek, és ezekből nem minden jut el más kontinensekre. Sok olyan dolog létezik, amiről az európaiaknak fogalmuk nincs, viszont ■ USA-ban nagy népszerűségnek örvendenek. Ilyen például az Ultimate Fighting elnevezésű sportág. (Már ha egyáltalán ezt sportnak lehet nevezni.) Bizonyára mindenki látott már valamilyen küzdősportmérkőzést akár a tévében, akár élőben, így tisztában lehetünk azzal, hogy ezen belül egyes ágak igen brutálisak tudnak lenni. Viszont keménységük ellenére mindegyik verseny sportszerűen zajlik: egyenlő eséllyel mennek ringbe a versenyzők és komoly szabályok mellett zajlik a küzdelem. Az Ultimate Fighting merőben más ■ meg-

szokottaktól: nincs stílus, nincs súlycsoport, egy százharminc kilós birkózó nyugodtan indulhat egy hatvan kilós karatésal. Nincs menet, így pihenésre sincs lehetőség, és a szabályok sem túl összetettek: mindössze ■ szemre és a lágyékra irányuló támadás tiltott. Minden más engedélyezett, így például nem ritka jelenség, mikor az egyik fél földre rogy, s az ellenfél nyugodt szívvel fejbe rúgja – ■ biztos, hogy nem gyenge idegzetűeknek való látvány. Mindezek mellett ■ legkeményebb az, hogy minden védőfelszerelés nélkül, pusztá ököllet, illetve lábbal püfölik/rúgják véresre egymást ■ versenyzők. A harc addig tart, míg az egyik fél el nem ájul, vagy fel nem adja ■ küzdelmet. Leginkább úgy lehet elképzelni az egészet, mint egy pankrációmérkőzést több földharccal, csak persze mindezt élesben. Nyilván sokan azt hiszik, hogy ezt csak beteges elméjű, brutalitásra kیهezett emberek nézik. Hihetetlen, de nem: teljesen hétköznapi emberek látogatják a meccseket, ■ ugyanolyan felhajrást rendeznek egy évadzáró döntő mérkőzésre, mint mondjuk egy NBA vagy profi bokszt bajnokságra.

Mikor olvastam, hogy készülóban van egy ilyen játék, igen felcsigázta ■ fantáziám, mivel volt szerencsém látni pár órányi versenyt videokazettán. Elég kétségesnek találtam hogy egy normális játékadaptáció készüljön az Ultimate Fightingból. Leginkább attól félttem, hogy egy egyszerű pankráció játék lesz, és – mint az ilyenek általában – nem sűrűn váltja majd be ■ hozzá fűzött reményeket. Szerencsére azonban feleslegek voltak ■ aggodalmaim.

Ilyen szuper adaptációt nagyon ritkán szoktak elkövetni egy sportágról. Jó futball-, vagy kosárlabdajáték már készült bőven, de küzdősport még nem nagyon. (Merthogy a Tekkent és társait nem sorolhatjuk a sportprogramok közé.) Legtöbbször a hangulattal vannak ■ problémák. Ritkán tudják azt éreztetni, hogy tényleg egy sportmeccsen vesznek részt a játékosok. A Crave játékaival azonban más a helyzet. Hogy miért? Egyszerű ■ magyarázat. Minden szereplő – beleértve ■ bírót és a kommentátort is – mind létező személy, s mind ■ mozdulatok, mind a karakterek úgy el vannak találva, hogy szinte alig van különbség a játék és egy igazi sportközvetítés közt.

Nyitásnak mindjárt végignézhethünk egy videót, ami kellően demonstrálja a sportág brutalitását. A főmenüben én rendszerint az opciókkal szoktam kezdeni a mazsoláztatást. A már megszokott állítási lehetőségeken kívül (hang, menetek száma, menetek időtartama, satöbbi) ■ vér erősségét is lehet „skalázni”, aminek viszont sajnos semmi értelme. Hiába próbáltam szabályozni nem láttam különbséget: vagy volt vér, vagy nem. Na de jöjjön ■ lényeg, vagyis a játékmódok!

Training: Egy ellenfél választása után aprólékosan begyakorolhatunk minden fortélyt.

Beállíthatjuk a partnerünk viselkedését, a védekezéstől a különféle támadásokig.

UFC-mód: Aki úgy gondolja, hogy már eleget gyakorolt, az itt teheti próbára ■ tudását. Végül is ez egy bajnokság, amit mindenképpen meg kell nyerni ahhoz, hogy indulhassunk majdan a tournament módban. Miután kiválasztottuk a huszonkét versenyzőből a nekünk legszimpatikusabbat, három ellenfél legyőzésével szert tehetünk egy bajnoki övre, aminek a színe a nehézségi fokozat beállításától függően változik. Bronz-, ezüst-, aranyöveket lehet szerezni, de a tournamenthez mindenképpen aranyra van szükség.

Bizonyára mindenkiben felmerül ■ gondolat, hogy a három ellenfél elég kevés, de ennek megvan ■ maga oka. A programozók mindenben követték a valós Ultimate bajnokság folyamatát, ami a következőképpen zajlik. A bajnokság reggel veszi kezdetét, s még aznap be is fejeződik. A versenyzők nem pihennek hónapokig ■ következő harcig, hanem mindjárt az egyik ellenfél legyőzését kö-



▲ Amorf Roberts egyre jobban rászolgál nevére

Nem urbánus, hanem kontroller káosz!

URBAN CHAOS

N yilván az nem vitás, hogy Tomb Raider-klónokkal már dugig van a padlás, lévén a kategória névadó darabja nemcsak a játékosok körében vált klasszikussá, hanem a kiadók között is – mint egyfajta bevételt teremtő etalon. Így tehát senki sem lepődött meg, amikor először híre ment, hogy az egykori

Bullfrog-

alkalmazottakból verbuválódott Mucky Foot (véletlenül szintén Eidos-érdekeltség) csapat is valami hasonló dologon mesterkedik. A mesterkedés jó két évig tartott, és az Urban Chaos 1999. végén jelent meg először

PC-re, nemsokára

követe a PlayStation-változat, most pedig már a kezünkben van a DC-verzió is. Hogy a játékból nemcsak egy sima Lara-másolat lesz, az már az első

előzetesekből is várható volt: tökéletesen modellezett virtuális várost, fordulatokban gazdag cselekményt és egészen egyedi grafikai megoldásokat ígérték a szerzők.

Mondjuk az előzetesekben ez rendszerint jó szokásuk, de ez esetben tulajdonképpen be is tartották a szavukat, sőt, mindeket sikerült többé-kevésbé a Dreamcast-adaptációba is átmenteniük (ami a játék elején mosolygó Windows CE logót tekintve mondjuk nem volt különösebben nagy varázslat...).

Sajnos az alapmű hibáival egyetemben – bár ne vágjunk a dolgok elébe.

A játék Nostradamus egyik vidám jóslatával kezdődik, miszerint a 2000. évben eljövend az égből a Rémület Legfőbb Királya, aki életre kelti vala a Mongolok Királyát, hogy brazil szappanoperákat sugározzon egész álló nap, vagy valami hasonló rémületes dologgal kápráztassa el a derék földlakókat. Erre ijesztő kilátások szellemében zajlik az 1999. szeptemberének éjszakáján játszódó intro, amelyben az amerikai akciófilmek kedvenc sablonjainak alapján ellőnek pár tonna lőszert, összetörnek néhány autót és felrobbantanak pár dolgot – a lényeg, hogy legalább annyi pénzt elköltöttek grafikusokra, mint amennyit a mintául szolgáló filmekben az amortizálás tárgyát képező ingóságokra szokás.

A játékban d'Arci Sternt, egy fiatal néger rendőrnőt alakítjuk, aki újoncként kerül Union City rendőrségének (UCPD) kötelékébe. A játékfejlesztőknél mostanában divó feminizmus (egy szál lenge öltözötű lányka, hosszú combokkal és jó nagy mellekkel, kinyír mindenkit a maga kis univerzumában – ld. Lara és társai) őt épphogy csak meglegyintette, mert kábé annyira szexi, mint egy fej karalábé, annyira okos, mint a játékos, és sajátos néger szlengje is legalább annyira nőies, mint egy bokszesztyű. Szóval d'Arci teljesen átlagos rendőrnő, aki teljesen átlagos rendőrök életét élné, ha nem csöppenne különös események kelő közepébe. De csöppen... Pályafutásának kezdete pont arra az időre esik, amikor a magukat Vadmacskáknak nevező utcai banda végveszélybe sodorja Union City közbiztonságát. A lekes rendőrnő bátran szembeáll velük, és a küldetések folyamán szép lassan kibontakozik a cselekmény: ami néhány órászakos utcakölyök randalírozásának indult, valami egészen másba torkollik.

A kalandok során megismerkedünk az introban látott majd' minden szereplővel: a titokzatos Trevor Roperrel, aki a legváratlánabb helyzetekben bukkan fel, hogy együttműködjön hősnőnkkel (sőt, később lesz olyan küldetés is, amelyben őt irányítjuk); a platinaszőke Gordanskival, a város legnagyobb újságjának riporternőjével, aki életveszélyesen megsze jutott a Vadmacskák utáni szaglászása közben, majd végül Bane-nel, akinek az intro csattanóját köszönhetjük.

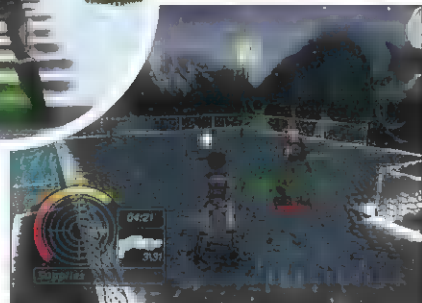
Mielőtt utcai szolgálatra kerülne, d'Arcinak természetesen át kell esnie az alapkiképzésen, ami egyben a kézikönyv szerepét is betölti, mert gyakorlatilag

megismerkedhetünk hősnőnk összes képességével. A kiképzés három részből áll:

Fizikai tréning: A rendőrségi akadálypályán időre kell eljutnunk a pálya végén levő torony tetejére. Ez az ugrás, a párkányokon való függeszkedés, a kerítések átmászása és a drótköteleken való csúszkálás megtanulásának ideje, amelyen csak biztos kezű játékosok juthatnak túl.

Vezetés: A játékban néhol lehetőség lesz a rendőrségi, illetve civil járművek igénybe vételére (sőt, néha egyenesen muszáj!), amikor is átmegyünk egy kicsit Driverbe. Persze azért ez a költői túlzás kategóriájába tartozik: egyrészt az analóg irányítóval szinte lehetetlen azonnali kifarolás nélkül fékezni (sokkal egyszerűbb a gázt a flipperekkel szabályozni), másrészt az autók mozgásának érzékeltetésére szemlátomást egy erősen illuminált műkorcsolyázót vettek modellül. A bronz fokozatú kiképzés még hagyján (kell mennünk egy körkörös pályán három kört), de a silvernél már egy nagyon kacskaringós útvonalon kell köröznünk (természetesen időre, amit még a tolatva parkolás gyakorlásával is „szinesítettek”, bár erre a játék első 16 pályáján abszolút nincs szükség. Mindegy, egy szó mint száz: ha valaki teljesíti a Driving Silvert, akkor az éles bevetések autós jelenetei semmilyen gondot nem fognak okozni neki.

Harci tréning: Ennek egyes fázisaiban ismerkedhetünk meg először a pusztá kezű, később a fegyveres harc alapelemeivel, továbbá megtanulunk néhány módszert az ellenfelek őrizetbe vételére. A pusztá kezű harcból a leghasználhatóbb a tripla kombó: ha megfelelő időzítéssel nyomkodjuk a flippet, akkor d'Arci egy hármas sorozatot üt (vagy rúg), ami azonnal földre küld mindenkit, ha átmenetileg is. Sajátos vonás, hogy a program akkor is meg akar tanítani nekünk egy-egy mozdulatsort,



▲ Állj vagy lövök! Meg egyébként is!



Dreamcast

Típus	2-D verekedős
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
	2000. november (PAL/NTSC)

STREET FIGHTER 3

Utcai harcosok klubja

Valószínűleg minden embert idegesít, amikor egy haver teljesen bezsongva újságolja, hogy milyen szuper játékot látott, s mikor megkérdezzük, hogy miért is olyan jó, körülbelül ezt feleli: "húha, ha látnád a grafikáját, és a hangok, az valami elképesztő". Márpedig sajnos manapság ez jellemző a legtöbb játékosra. Sokan programok technikai oldalát nézik először, csak utána magát játékot. Pedig hiába híper-szuper grafika, ha maga a játék teljesen lapos és játszhatatlan.

Szerencsére azonban sokan emlékeznek a 16-bites gépek korszakára, s ezek az emberek tudják, hogy azokban az időkben megjelent játékok elsősorban nem grafikájukkal, hanem a jobbnál jobb ötleteikkel és varázslatos hangulattal tettek szert sikerre. Ezekhez sorolható a Street Fighter címet viselő verekedős játék, ami korszakalkotó volt maga idejében. Az SF első részével a Capcom óriásit lendített verekedős játékok fejlődésén – mondhatni, akkortól kezdtek csak igazán divatba jönni a verekedős progik. A japán stílusban megrajzolt karakterek gyorsan a játékrájongók kedvenceivé váltak: Ryu, Ken, Chun Li, Guyle, és többiek nevét, akkoriban szinte minden srác kívülről járta. Ennek sikernek köszönhetően aztán a kilencvenes évek elejétől mai napig szinte minden géptípusra legalább egyszer megjelent valamilyen SF játék.



A készítőik immáron kipróbálták összes létező lehetőséget, amit egy verekedős játékban ki lehetett használni. Volt már más játékhősökkel való vegyítés, (Marvel vs Capcom, Capcom vs SNK), jó pár 3D változat, sőt, még film is készült belőle (sajnos). Akármennyi variáció is látott napvilágot, máig a hagyományos 2-D változat a legkedveltebb. Ezek után nem meglepő, hogy a Street Fighter III 3rd Strike is ebben a formában jelent meg, de persze a mai elvárásoknak megfelelően.

Sokan úgy gondolják, hogy ehhez a fajta grafikához nem szükséges az izmos hardver, pedig nagyon tévednek. Fél képernyős karaktereket, mozgó hátterekkel, rengeteg mozgásfázisból álló nem egyszerű kezelni, így nem csoda, hogy az utóbbi idők verzióit Dreamcastra jelenteti meg a Capcom. A gép gyors RAM-busz rendszerének köszönhetően rengeteg lehetőség áll nyitva, így megvalósíthatóak olyan dolgok (mindenfajta lassulás nélkül), amit eddig legfeljebb csak a játékkermi hardvereken tehettek meg. (Gyors alakváltoztatások, látványeffektusokkal tarkított kombók, teljes képernyőt betöltő karakterek, háttér gyors változása, stb.) Ez már a negyedik SF játék erre a gépre, ami nagyon szép szám, főleg akkor, ha figyelembe vesszük a gép korát.

Na de lássuk mennyiben tér el a 3rd Strike korábbi három változattól! (Mert hogy most a harmadik rész különböző verzióiról van szó, és természetesen nem az ősrégi, első és második epizódokhoz viszonyítunk.) Bizonyára a készítőik a rajongókat célozzák meg az újabbnál újabb ré-

szekkel, mert ez a verzió alig különbözik már meglévőktől. Igaz, vannak új, választható karakterek, de az előző részekben is voltak olyanok, akik viszont ebben nem szerepelnek. A megszállottaknak tehát van miért gyűjteni, ha ki akarják próbálni az összes figurát, de amúgy nem tartjuk valószínűnek, hogy valaki lecsengenessen egy csomó pénzt egy szinte teljesen azonos játékról.

A fő menüben szokásos (Arcade, Versus, Training) játékmódokon kívül opciók (nehézségi szint, menetek száma, időtartama, hang beállítások, stb) mellett helyet kapott egy úgynevezett System Direction menüpont is, ahol a játékban használatos különböző kombókat és trükköket állíthatjuk. Van még továbbá egy replay opció, ahol visszanezethetjük a versus módban lejátszott küzdelmeinket. Ennyi a menü – nem túl sok, de talán nem is kell legyőzni, hogy még tovább egy replay opció, ahol visszanezethetjük a versus módban lejátszott küzdelmeinket. Ennyi a menü – nem túl sok, de talán nem is kell legyőzni, hogy még tovább egy replay opció, ahol visszanezethetjük a versus módban lejátszott küzdelmeinket. Ennyi a menü – nem túl sok, de talán nem is kell legyőzni, hogy még tovább egy replay opció, ahol visszanezethetjük a versus módban lejátszott küzdelmeinket.



szekciók, és a többi. Az egész kidolgozás a már megszokott Capcom-minőség: nagyon sok fázisból animált karakterek, játékhoz passzoló zenék, szuper játszhatóság. Ha mindenképpen hibát keresnénk a programban, talán csak a háttérképek minőségére panaszkodhatnánk egy kicsit, mivelhogy a filterezéstől elvesztették egy kissé a részletességüket.

Bár sok újat nem kínál ez a verzió, mégis hosszan tartó élményt szerezhet bárkinek, tehát kiváltképp annak, akinek még nem volt szerencséje netán egyik részhez sem, annak érdemes rá pénzt áldozni. Meg persze azoknak is, akik keményen nyomták az előző részeket, és egyetlen apró részletről, egyetlen karakterről sem akarnak lemaradni.



▲ A „hol volt, hol nem volt” klasszikus esete

LEÍRÁS

Új Street Fighter játék, a korábbi részekben már jól bevált 2D grafikával, és hozzá tartozó hangulattal – csak mindez egy 128-bytes gép adottságaival! A már sokak által jól ismert szereplőkön kívül jó néhány új figurával ezúttal is nagy küzdelmekben lehet részünk.

3rd Strike sok újat ugyan nem tud felmutatni korábban megjelent SF3 változatokhoz képest, de új játékosoknak, illetve a stílus rajongóinak azért garantált szórakozást jelent

POZITÍVUM

- Utolérhetetlen Street Fighter hangulat
- Capcomtól megszokott profi kivitelezés

NEGATÍVUM

- Semmi újítás a már meglévő részekhez képest
- Bonyolult, nehezen betanulható kombók

GRAFIKA 75%

HANG 80%

ÉRTÉK 78%



Dreamcast

Típus Sportjáték
 Kiadó Sega
 www.dreamcast-europe.com
 Fejlesztő udlos
 Október (PAL)

SEGA EXTREME SPORTS

(Ext)Rém rendes család

Érdekes: néhány évvel ezelőtt még az extrém sportok létezéséről sem tudtunk, mostanság pedig még külön témára szakosodott TV-adó is létezik. Azon sportágak gyűjtőnévéről van ugyebár szó, amelyekben igen nagy esély van rá, hogy ember a nyakát szegje. Minél nagyobbat lehet zuhanni, minél nagyobbat lehet zakózni, egyszóval minél szilánkosabbra törhet a csont, annál vonzóbbak ezek a sportok az adrenalin-túltengésre vágyó művelődik körében. A norvég illetőségű Innerloop közülük most hatot válogatott egy csokorba, s tette elérhetővé őket azok számára is, akik azt bizonyos túltengést a testi épességük kockáztatása nélkül akarják átélni. Sőt, mi több, az alkotók ennyivel nem is érték be: mindenképp túl akartak tenni konkurencián, ezért olyan extrém versenyekbe nevezhetünk be, amikre a valóságban aligha lehet példa. Akár egy eszelős „ironman” futamban lennénk: ahogy túléljük az egyik versenyszámot, máris rohanunk a következőhöz. Leszállunk snowboardról, s a következő pillanatban már a levegőben szárnyalunk...

A játék során a következő sportszerek állnak a rendelkezésünkre: snowboard, sárkányrepülő, mountain bike, ATV (vagy más néven négykerékű motor), és egy jó erős gumiszalag a bungee jumpinghoz. A snowboarddal két dolgot is tudunk művelni, mert néha nem holmi hegyi lejtőn siklunk le, hanem többezer méter magasból zuhanunk alá.

Bár a felsorolás elég impresszív, tulajdonképpen egy szimpla versenyjátékról van szó. Meg kell előzni három másik figurát, s lehetőség szerint elsőként kell célba érni. Mindenhol a lehető legrövidebb utat kell választani, illetve talpraesetten (!) kell reagálni a váratlan akadályokra – mint amikor például egy kocsit vezet át hegyi lejtőn. A bungee-

jumpingon kívül (ahol csak a cél, hogy alul időben leugorjunk, illetve megkapaszkodjunk) az ún. boostal tudjuk növelni a sebességünket, de persze ebből a turbó meghajtásból sajnos csak keveset kapunk. Hogy több legyen, azért tennünk is kell valamit: vagy trükköket kell bemutatnunk (a kombók a pause menüben), vagy oda kell csapnunk valamelyik ellenfélnek – az ugratáson és gyorsításon kívül tehát rendszeresítve van lökdösődés, illetve trükkgomb is. A sárkányrepülővel továbbá két szabályt kell követnünk: kék ballonokat összeszedni, pirosakat pedig kerülni érdemes.

Mint a versenyjátékoknál általában, természetesen sokat kell gyakorolni egyes pályákat. Főleg, azért mert játék még időlimitet is számon tart. Mintha csak játéktéremben lennénk: ha nem megyünk át időben ellenőrzési pontokon, újra kell kezdenünk az aktuális futamot, s egy bajnoksághoz mindössze három zsetonunk van. Annnyiből amúgy fair a program, hogy bajnokokat az alapján jelöli ki, hogy ki mennyi érmet nyert – tehát komolyabb szintű pályák behívásához nem muszáj mindenütt elsőnek lenni.

Jópofoa módon van néhány bónuszpálya is, amiket bizonyos bónusz-tárgyak összegyűjtésével nyithatunk meg. A bónuszok el vannak rejtve, természetesen azt egy korláton „grindolunk”, úgy találunk meg egy cuccot. Van továbbá pár olyan pálya is, amit csak az interneten keresztül lehet elérni, tudniillik menüben található internetes opció is – sajnálhatjuk, hogy ez hazai Internet-eléréssel nem igazán működik...

A helyszíneként szolgáló tájak egyszerűen lenyűgözőek, és nemcsak azért, mert mondjuk a Himaláján síelhetünk. A „bennfentesek”, akik állandóan a poligonokat számlálgatják, meg



▲ Most tessék megkapaszkodni!

textúrázottságot tanulmányozzák, rögtön fel is fedezhetik a valódi okot: a grafikában egyszerűen nincs ködösítés. Ez pedig azért fantasztikus, mert például ha ugratunk egy hatalmasat egyik lejtőn, több kilométernyire előre láthatjuk a terepet – és nincs benne semmi trükk. Igaz, a játék egyéb paramétereit is csak dicsérni lehet: nagyon találó a sebesen sikló deszka hangja, vagy amikor magasban a szél fútyul fülünkbe, a dzsesszes zenék is színvonalasak. Minden együtt van, hogy valódi veszélyek nélkül is átérezzük a sportágak eredeti hangulatát.

V.Z.
 vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Az extrém sportokat felvonullató játékok közül egyértelműen az Extreme Sports jelenleg a nyerő. Nem is egy, hanem hat sportágat dolgoz fel, s ezek egyenként is verik a konkurenciát – a snowboardozás például nagyságrendileg sebb, mint a Snow Surfersben. A grafikai engine igazi gyöngyszem, amit bizonyít tény, hogy jövőben még más játékokban is fel kívánják használni. Ilyen még nem volt: amikor egy hegy tetejéről indulunk, néha szinte már a rajtnál látjuk a pálya végét!

POZITÍVUM

- Ködösítetlen, maximálisan belátható terep
- Élvezetes „boost-rendszer”

NEGATÍVUM

- Néhol túl ritkán jelzik utat, ezért könnyű eltévedni
- A három élet kicsit kevés...
- ...mert bungee jumpngnál nagyon le lehet maradni



▲ Csak nem versenybírák helikoptere ez itt?



▲ Lehet, hogy kissé elkéstem az ereszkedéssel?

GRAFIKA ██████████ 90 %

HANG ██████████ 88 %

ÉRTÉK ██████████ 83 %





Dreamcast

Típus	Kamionverseny	
Kiadó	Sega	
	www.sega-rd2.com/18wheeler	
Fajlemez	AM2	
Megjelenés	2000.	(NTSC)
	2001. március	

18 WHEELER

Sörhas és countryzene

Néhány héttel ezelőtt az 18-Wheeler igencsak előkelő helyet mondhatt magáénak a japán eladási top-listákon, és ez több szempontból is meglepőnek volt mondható. Egyrészt mert a Távols-Keleten az utóbbi időkben a Sega nem igazán ért el különösebb sikereket, másrészt pedig azért, mert ebben a játékban semmi más nem kell csinálni, mint kamionokat vezetni.

Persze akik voltak mostanában játékkeremben, azok nyilván nem látnak ebben semmi különösöt, mert arról, hogy a játék elképesztően hangulatos, arról már korábban meggyőződhetünk. Jóllehet pénzbedobós automatáról van szó

(illetve annak az átiratáról), melyben általában a legutolsó szempont a élethűségi tényező, mégis a játék visszaadja azt az élményt, amit valódi monstrumok vezetése jelent. Amikor indulásnál beletaposunk a gázba, először beleng az egész vezetőfülke, majd hallani, ahogy motor erőlködve próbálja megmozdítani a többtonnás rakományt, végül enyhe rángatások kíséretében indul meg a jármű. Csak szép lassan gyorsulunk be, viszont amikor már száguldunk, az isten ójon meg minket az éles kanyaroktól – no persze nem fog, hiszen ez benne a kihívás.

A játék a Crazy Taxiban már kitűnően vizsgázott engine-re támaszkodik, úgyhogy vizuálisan a maximumot nyújtja. Hamisítatlan amerikai tájakon furikázhatunk, illetve vandálkodhatunk – mert hát egy kamionnak még a házfalak sem tudnak ellenállni, nemhogy a járműforgalom egyéb résztvevői. Igencsak meggyőző rombolást tudunk véghez vinni (jóllehet az mind semmi ahhoz képest, amit a második pályán egy baromi klassz tornádó végez!)

Persze maguk a kamionok is babán néznek ki. Négy nagyon király nyerges vontató közül választhatunk: van újabb/régebbi, „csőrös” avagy kockaforma modell – kinek mi az izlése. Sőt, mi több: gépekhez sofőrök is dukálnak. Ezek egyénisége tükröződik mind a jármű fényezésén, mind a fülkék belső kiképzésén. Cowboyalap, vagy épp napszemüveg sodródik ide-oda a műszerfal tetején, karakterenként más-más illatosítók, kabalák fityegnek a látóterünk szélénél.

Hogy mitől lesz játék a közúti teherfuvarozás? Természetesen attól, hogy versenyzünk. Választhatunk egy riválist, s megpróbálhatjuk az egyes útszakaszokat előtte befejezni. Igazán nem is annyira a konkurenciával, sokkal inkább az idővel kell megmérkőznünk. Hiába: a játékkeremben nem titkolt cél a játékos zsebének a kiürítése, és ez persze alaposan rányomja a bélyegét a játékmenetre. Ellenőrzési pontok vannak a utakon, melyeket időben kell elérnünk. Ennek érdekében pedig rendkívül kultúráltnak kell vezetni, mert az utakon nem vagyunk egyedül, s a karambolokat keményen bünteti a gép. Mellesleg mihelyt letérünk az útról, máris lelassulunk, s egy több tonnás járművel túl sok ideig tart újra felgyorsulni. Márpedig a letérés sajnálatos eseménye könnyen bekövetkezhet, hiszen a riválisunk leginkább abban a sportban jeleskedik, hogy elénk vág, elalítja az utat, de a legnagyobb sze-

métség a részéről az, hogy néha „felveszi” a nélkülözhetetlen bónuszainkat. (tudniillik a civil forgalomban akadnak olyan autók, melyek elsodrása nemhogy idővesztéssel nem jár, de jutalom másodperceket kapunk értük.)

Az eredeti, arcade játékmódban négy szakaszt kell teljesítenünk. Minden egyes szakaszhoz többféle rakomány közül választhatunk: szállíthatunk faanyagot, olajat, autókat, de még villamost is. Ez a sokszínűség nem csak a poén kedvéért van, ugyanis fontos tényező, hogy mekkora súlyt vontatunk, és mennyi annak az értéke. A súlyosabb cuccokkal nehezebben tudunk mozogni, de többet fizetnek értük. Viszont amiért többet fizetnek, azt általában könnyebb összetörni, márpedig az ütközéseknél folyamatosan amortizálódik az áru.

Az arcade mód szakaszai között bónusz-pályákat is bead a gép, melyeknél le kell parkolnunk a járgányt egy-egy konkrét helyre. A pontos beállításokért extra dolgokat kapunk (jobb kűrtöt, nagyobb sebességet, stb.). A bónusz-pályákhoz hasonló a játék speciális DC-s üzemmódja, amely kifejezetten az ilyen kényes beállításokra lett kitalálva. Mintha csak egy KRESZ-vizsgán lennénk: a hosszú platóval egyre szűkebb helyeken kell átmánóvereznünk, hajszálpontos tolatásokat kell bemutatnunk, miközben persze nem szabad egyetlen tereptárgyat sem elsodorunk. A végén már teljesen úgy érezzük magunkat, mint elefánt a porcelánboltban.

Hát röviden ennyit lehet elmondani az 18 Wheelerről. Igaz, még magasztalhatnánk a teljesen szuper kétjátékos, osztott képernyős üzemmódot, illetve az ún. Score Attack játékmódot (melynél csak az idő az ellenfelünk), ám azon kívül, hogy négy speciális DC-s pályát kapunk hozzájuk, nem igazán van mit írni róluk, inkább látni kell őket. Azt viszont mindenképp!

V.Z.

vzoli@vogel.hu



▲ A kombájnnal elég súlyos darab, nehezebb is célba juttatni

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sega mostanában kitesz magáért, főleg ami az arcade-átiratait illeti. Az 18 Wheeler még a játékkeremben is vadonatúj cucc, máris „hazavihetjük”. Mintha a Sega a saját maga ellensége lenne – elvégre ki az, aki ezek után pénzt dobál a automatába?! Még ha valamilyen kevesebbet tudna a DC változat, úgy érthető lenne a dolog – de hát nem! Sőt az extra játékmóddal nem kétséges, hogy melyik a jobb. Aki tehát a közeljövőben E-s jogsit akar szerezni, nyugodtan gyakorolhat a játékkal. Aki meg nem, az pláne, mert jobb, ha ilyen vezetési morállal rendelkező kamionsofőrökből minél kevesebb robbog az utakon...

POZITÍVUM

- Zúdos kamionok
- Forgalmas, mozgalmas utak

NEGATÍVUM

- Túl egyszerű a játékmenet
- Hamar végigjátszható utak

GRAFIKA 81%

HANG 83%

ÉRTÉK 84%



▲ Mint az ábra is mutatja: a rossziúk mindig fekete kalapban járnak

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Dreamcast

Típus	...tőverseny
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Midway
Utolsó	... (NITE-EL)



▲ Rövidebbnek tűnt az erdőn keresztül...

A Midway ismét egy játéktérmi gépről átirított játékkal bővítette Dreamcast kínálatát. A SF Rush 2049 nem egy átlagos játéktérmi átirat, hanem egy extrákkal alaposan megtűzdelt, több irányban továbbfejlesztett játék, ami sok mindenben eltér a megszokott autósversenyzős sémáktól. A hagyományos autós játékokban a pálya oldalai be vannak határolva. A SF Rush 2049 viszont bizonyos határokon belül „szabad kezelt” ad a játékosnak abban, hogy milyen útvonalon teljesíti az adott kört. Minden pályán vannak rejtett útszakaszok, melyek igénybevételével jelentős előnyre (vagy hátrányra) tehetünk szert. Ezek nagy része könnyedén megtalálható. Ha egy titkos átjárót keresgélünk, akkor az már rég rossz. A pályákon itt-ott megtalálható kapcsolók (piros fénylő izé az úton) tovább fűszerezik a játékmenetet. Egy részük újabb átjárók bejáratát nyitja meg nekünk, a másik felük pedig valamilyen csapdát aktivál (pl. hatalmas kalapács, ami eltorlaszolja az utat).

A terep egyébként pálya vonalától függetlenül teljesen szabadon bejárható (persze vannak határok). Érdekes tüzetesen végigbongészni a pálya zezugos helyeit, mert rejtett átjárók mellett arany vagy ezüst pénzérméket is találhatunk, és – a pályák minél jobb teljesítése mellett – ezekre az érmékre is szükségünk lesz (minden pályán 8-8 db található), mert új autókat, pályákat, vagy alkatrészeket csak így kaphatunk. Ha egy érmét felszedünk valahol, akkor azt program azonnal elmenti a memória kártyára.

A SF Rush 2049 vonzerejét jelentősen növeli az a tény is, hogy a járművek elég sokat tartózkodnak a levegőben. Ezen nem kell csodálkozni, hiszen helyszín eredendően hepehupás, és ez kitűnő lehetőséget biztosít nagy ugratásokra. Gépünk kézben tartására levegőben is van mód. Erre szolgálnak a spéci szárnyak, amit természetesen saját kezűleg kell aktiválnunk.

Az Örület ma este Friscóba költözik

A játékban kétféle hagyományos üzemmódot találunk. A sima futam (single race) módban egy teljesen szabadon beállítható (autó, pálya, egyéb tényezők, stb.) versenyt kell lenyomnunk. A bajnokság (circle) módban viszont az autó kiválasztásán túl gép határozza meg a verseny feltételeit. Eredményeinktől függően mindig kapunk valami új dolgot (jobb motor, spéci alváz, sport váltó, stb.), amit gépünkre felszerelve jelentősen növel az esélyeink jobb helyezések elérésére.

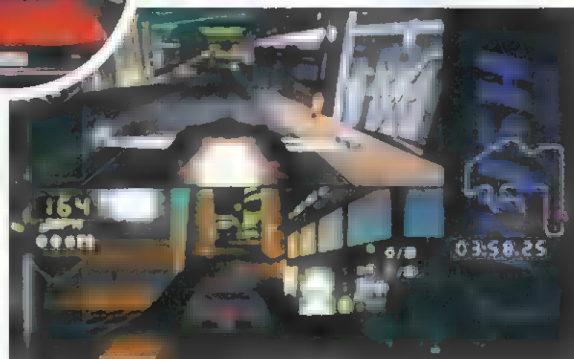
A SF Rush 2049-ben találunk két olyan játékmódot is, ami az eredeti játéktérmi gépben nem volt elérhető. Az egyik egy kaszkadőr (Stunt) játékmód, ahol a cél a minél cifrább trükkök bemutatása. A talpra (kerékre) érkező természetesen alapkövetelmény, ellenkező esetben pont nélkül maradunk. A másik játékfajta csata (Battle) üzemmód, ahol cél az ellenfelek minél többszöri kinyírása. A rendelkezésre álló eszközök tárháza elég széles. Van itt gatling gépágyú, kis és nagy rakétavető, aknalerakó, stb. A fegyverek mellett különféle power-up-okat is találhatunk, melyekkel a kocsink tulajdonságait tudjuk javítani: láthatatlanság, védőpajzs, javítókészlet, stb. Ha egyenlő esélyekkel akarunk indulni, akkor alap autókat kell használni, de lehetőség van korábbi versenyeken már megnyert extra kiegészítők felhasználására is. Ez természetesen csak annak játékosnak áll rendelkezésére, aki megnyerte őket.

A játék kivitelezése igen jónak mondható, mindenképpen szép grafikájú játékok közé kell sorolnunk. Sokszor látunk már, hogy pálya elemei szemünk látára jelennek meg a horizonton. A SF Rush 2049 esetében ezt el is felejthetjük. A ködösítést mi szabályozhatjuk több fokozatban, a tereptárgyak és az épületek pedig minden esetben teljesen ki vannak rajzolva. És ettől függetlenül iszonyat gyors a játék. A hanghatások is megteszik magukat, és elég változatosak is (pl. minden motornak más-más hangja van).

Sakman
sakman@vogel.hu



▲ Az autós programok fontos kelléke: a szélmalom



▲ Kergetődsi a Metro pályán

ÖSSZEFOGLALÓ

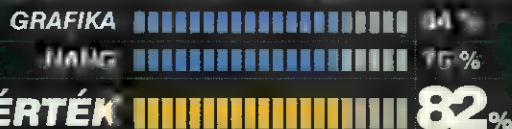
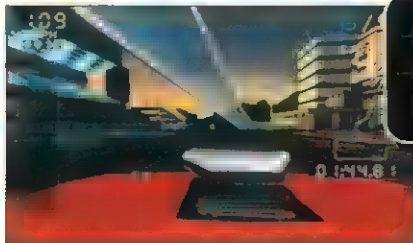
A SF Rush 2049 mindent egybevetve igazán jó játék. Gyors, hangulatos, és mindig találhatunk benne valami új dolgot. Midway marketinges fogása – miszerint egy szoftver árértékéből „három” játékot kap vásárló – jónak bizonyult. Ha valaki szereti az autós örületeket és e mellé még többjátékos akciót is komálja, akkor ne keresgéljen tovább: ez ő játéka.

POZITÍVUM

- A két extra játékmód kitolja játék elavulási idejét
- ötletes és változatos pályafelépítés
- út szélén található tereptárgyakon keresztül lehet menni (ez jó!)

NEGATÍVUM

- grafika sok por vagy nagyobb tömeg esetén egy kicsit beszaggat
- zenei aláfestés elég közepszerű
- az út szélén található tereptárgyakon keresztül lehet menni (ez hiba!)



Tökéletesen Sötét...aki ezt kihagyja!

PERFECT DARK

Nintendo 64



A mikor három évvel ezelőtt megjelent a Goldeneye N64-re, ■ játékok fejlesztő Rare egy új fejezetet nyitott ■ first person shooterek történelmében. Jócskán rávert ■ konkurenciára, beleértve még a PC-s vetélytársakat is – leszámítva persze, hogy a gép lehetőségei miatt N64-en hálózati játék nem lehetséges. A sikerhez nyilván az is hozzájárult, hogy ■ játékban az akkor aktuális James Bond film lett lépésről lépésre lemodellezve.

Most úgy tűnik, hogy ■ Rare-nek nincs feltétlenül filmlicencre szüksége, hogy elsőrangú játékokat üssön össze. Ennek tanúbizonyossága az idei év legjobban várt, és egyben már most ■ legsikeresebb N64-játéka: a Perfect Dark. A főszereplő ezúttal is egy titkos ügynök, aki azonban most történetesen nőnemű. (Híába: ■ trendnek nehéz ellenállni.) Joanna Dark szemszögéből fogjuk látni az eseményeket, s ezt szó szerint kell értenünk, elvégre egy first person shooterrel van szó. Azért nem kell megjedni: eleget gyönyörködhetünk hősnőnk – kissé poligonos – bájaiban, mert szépen megrendezett közjátékoknak nincs híján ■ program.

A helyszín ■ Föld a nem is olyan távoli jövőben. Bolygónk fejlődését már az emberiség születése óta idegen szemek figyelik. Egyesek azt kémelelik, mikor ér a civilizációnk olyan fejlettségi szintre, hogy ne okozzon traumát egy harmadik típusú

találkozás, mások viszont kevésbé üdvös szándékkal vizsgálódnak.

A kapcsolatfelvételtől előbb vagy utóbb sor kerül: ez szinte biztos. Vagy talán már meg is történt? Az idegen életformák után kutató Carrington Intézet szerint már igen! A cég igazgatójának, Daniel Carringtonnak az ■ szörnyű gyanúja, hogy ■ dataDyne vállalat idegen technológia birtokába jutott, s azt a saját piszkos céljaira kívánja felhasználni. Igaz vagy sem, de az utóbbi időben emberek tűntek el, állatokat csonkítottak meg, mintha bizonyos földönkívüli erők keze lenne a dologban. A nyomok pedig a dataDyne-hoz vezetnek.

Nagyon úgy tűnik, hogy Carrington gyanúja beigazolódik. Üzenet érkezik a dataDyne egy belső munkatársától, aki állítólag egy komoly összeesküvésről tud beszámolni – feltéve, ha sikerül elve kijutni ■ a vállalat épületéből. Az ügynökség legjobb embere, Joanna Dark – fedőnéven Perfect Dark – kapja a feladatot, hogy behatoljon a dataDyne felhőkarcolójába, és felkutassa azt ■ bizonyos Dr. Carollt...

A Rare szemlátomást egy „Bondos” hangvételű sci-fi történetet tált élénk. Bár az ellenséges katonák meghökkentően élethűen haláloznak el, ■ halálutásjuk során nem átalják a mi Joannánkat „ringyónak” nevezni (természetesen korhatáros ■ játék), azért túl komolyan sem lehet venni ■ dolgot, elvégre ■ történet felénél egy Elvis nevű úrlénnyel barátkozunk össze.

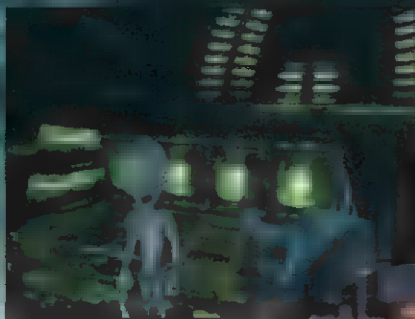
A játékmenet megalkotásánál a designerek szabadjára engedték ■ fantáziájukat. Több mint 40 féle fegyverrel harcolhatunk, s ez a szám magában foglal késdobálást, különböző lőfegyvereket és futurisztikus, ki tudja, milyen technológiájú cuccokat egyaránt, no és persze a Goldeneye óta igen népszerű orvlövész-kedérről sem feledkeztek meg. Ráadásul minden fegyvernek általában két „üzem-módja” van: például ■ pisztollyal lehet ütni is, ■ kést el is lehet dobni, megtámaszthatjuk a távcsöves puskát stb – utóbbival kapcsolatban megjegyzem: a program van annyira életszerű, hogy állva szinte lehetetlen eltalálni bármit is.



▲ Hősnők szerelését látva nem csoda, ha egyes ellenfeleknek lassú ■ reakcióidejük



▲ ■ történet negatív hőse: a titokzatos skandináv férfi



▲ Elvis nem halt meg!

▲ Indul a hathengeres limbo-hintó - erősen ölmozott üzemanyaggal

Az sokféle eszköznél már csak az ellenség bámulatosabb. Főként az intelligenciájuk. Riasztják egymást, kiabálnak összevissza – s ráadásul teszik mindezt Dolby Surroundban, hogy teljes legyen a 3D-s élvezet. Ha felfigyelnek ránk, keményen támadnak, s ugyanúgy használják a lifteket és az ajtókat, mint mi. Miután kicsit „foglalkoztunk velük”, az agóniájuk is elképesztően élethű. Az egy dolog, hogy odakapnak a véres sebükhöz, de például sántítanak is (már amennyiben nem volt halálos a sérülés), s a vérből még a falakra is jut. Érdekes momentum, hogy ki tudjuk lőni a kezükből a fegyvert. De ez követő reakciójuk még érdekesebb! A létező összes variáción végigmentek az alkotók: felvehetik a fegyvert, másikat ránthatnak elő a zsebükből, elfuthatnak, kéztípusába bocsátkozhatnak (ha bepancsolnak nekünk, frankón megszedülünk) – még az is előfordulhat, hogy megadják magukat.

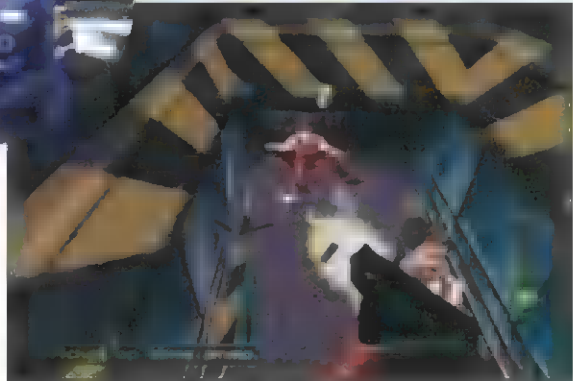
A Perfect Dark minden porcikáján látszik, hogy olyan játék, ami nem minden fán terem. Rögtön ahogy behelyezzük a gépbe a kártyát, egy virtuális térbe kerülünk, s tulajdonképpen nincs is főmenü. Utóbbi funkciót a ügynökség épülete látja el. A kezdet kezdetén ott állunk Joanna laptopja előtt, s ha akarunk, kószálhatunk szerte az épületben. Az emeleten az információszármazékban utánaérhetünk a szereplők adatainak, a laborban minden eszközökről tanulhatunk, amit csak az ügynökség használ (kiváltképp Joanna mobil kém-kamerájáról), utána a földszinti lőtéren, illetve a szimulációs gyakorló pályán próbára tehetjük magunkat, végül a hangárban pedig megtudhatjuk, miként kell „meglovagolni” egy lebegő motort. A lőtéren mellesleg az az érdekes, hogy bár a gyakoroláshoz van kitalálva, azért lehet eredményeket, sőt, medálokat is elérni. Persze az igazi kihívások máshol, a laptop menüjének többi pontjainál várnak ránk.

A dataDyne mögött álló hatalom elleni harc összesen 9 küldetésből áll, s ezen belül 17 pálya van. (Plusz ha végigvittük

a játékot, még négy ún. speciális megbízást is behozhatunk.) A pályák elrendezése a jól bevált Goldeneye sémán alapszik, vagyis helyszínenként úgy 3-5 feladat van, ami még kiegészülhet párral, ha három nehézségi fokozatból valamelyik keményebbet választjuk. A hagyományokat folytatta a Rare abban is, hogy jó szereplésünket csálásokkal jutalmazza. A multiplayer lehetőségeknél viszont újítottak. Van persze szokásos deathmatch is, sőt mi több: gép irányította „botok” ellen is játszhatunk, de ami izgalmasabb, az az ún. Counter Operative mód. Ennél ugyanis a már túlvitt küldetéseket egymás ellen lehet játszani. Az egyes játékos – mintha csak szülőben menne – megpróbálja átküzdeni magát a szinteken, közben pedig kettes játékos „parasztáldozatok” szerepét kapja. Természetesen az utóbbi félnek jóval kevesebb életerő és fegyver jár. Számára hasznos tartozék viszont a „ciánkapszula”, ami akkor jön jól, ha ember beszorul valahova, vagy túl messze kerül a főhőstől. Ugyanis a dolog úgy áll, hogy a Joannához közelebbi figurába csak akkor lehet „átköltözni”, ha már az előző szereplő meghalt. Lehet amúgy kooperálva is játszani, vagyis ketten irtani az ellent. (Ha netán nincs kivel, választhatjuk társnak a gépet is.)

Az irányításnál szintén van egy-két rendhagyó dolog. Megoldható, hogy mind nézelődés, mind a mászkálás analóg irányítású legyen, merthogy választható gombkiosztások között olyan is van, ahol két irányítóval játszunk egyszerre.

Hogy összességében túlszárnyalták-e az alkotók a Goldeneye-t? Ami azt illeti, én úgy gondolom, hogy nem minden szempontból. A Goldeneye a legkélelőbb filmátirat, ami valaha készült, s egy James Bond filmben alakítani a 007-est, azért mégis csak más. Ha azonban úgy tesszük fel a kérdést, hogy technikailag sikerülte-e többet nyújtani, akkor válasz természetesen: igen. Alighanem ez az



▲ "Kérem a következőt!"

játék, ami úgy vonul be a játéktörténelembe, mint a játék, ami 100%-ig kihasználta az N64-et. Mindenütt végtelen ideig ott maradnak a golyónyomok, minden fényforrás real-time fényeffektet generál (minek köszönhetően például a lámpák kiölvésével besötétíthetünk), és akkor a kristálytisztán szóló, remek zenékről még nem is beszéltünk. Káprázatos, hogy mi mindent számol a gép.

V.Z.

vzoli@vogel.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

A Goldeneye alkotói nem okoztak meglepetést – szerencsére! Egy olyan FPS-sel jöttek ki, ami szinte hihetetlen, hogy N64-re készült. Az ellenséges katonák viselkedése nem csak hogy Nintendős viszonylatban tűnik ki, de semmilyen más platformon nem találjuk párját. A grafikai megoldásokról tömören csak annyit, hogy a játék stáblistájánál több látványeffektus van, mint más játékokban összesen. Ezt a játékot egy N64-tulajnak sem szabad kihagynia!

POZITÍVUM

- Összetett küldetések
- Életszerű mesterséges intelligencia
- Sokrétű fegyverválaszték

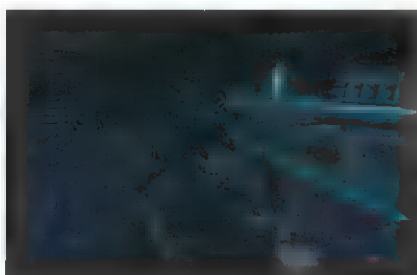
NEGATÍVUM

- Úgy tűnik, nincs bevezetve második rész

GRAFIKA ██████████ 99%

HANG ██████████ 98%

ÉRTÉK ██████████ 98%



▲ Az idegenek elvették Joanna fegyvereit. De vajon hol rejtegethette a kését?



▲ Az örök nincs a hátán. Így tehát mindjárt lesz helyette a csinos lyuk



GAUNTLET LEGENDS

Négyen a világ ellen

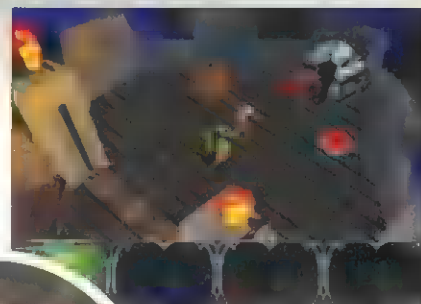
Pontosan 15 évvel ezelőtt jelent meg az Atari Games középkori fantasy környezetben játszódó, felülnézeti perspektívát használó játéktéri automatája, a Gauntlet. A gép azonnal óriási sikert aratott, és nem véletlen, hogy következő évben máris jött a folytatás, ■ Gauntlet 2, még több szörnyel, labirintussal és fegyverrel. A kilencvenes évek elején, a konzolok elterjedésekor természetesen mindkét epizód megjelent újra a Nintendo és a Sega masináin, sőt, egy különleges, négy személy által egyszerre játszható változat is napvilágot látott Sega Megadrive-ra, Gauntlet 4 címmel. A régi sikerekre való tekintettel 1998-ban újabb játéktéri automatát készített ■ Atari, amely ■ Gauntlet Legends nevet kapta alkotóitól. A belőle készített program már megjelent PSX-re és Dreamcastra is, most pedig itt az N64 változat, amelyben minden benne van, ami az eredeti játéktéri gépben – sőt, még néhány extrát is belepakoltak a fejlesztők.

A játék háttértörténetének kiagyalásakor nem igazán erőltették meg magukat a alkotók. Ataria békés világát egy démon megjelenése kellően felforgatta ahhoz, hogy Summonner, a nagyhatalmú varázsló a mi segítségünket kérje elpusztításához. Am mielőtt ■ démont ki tudnánk űzni ■ birodalomból, 13 rúnakövet kell megszerezni, amelyek négy nagy királyságban szóródtak szét. Az már természetes, hogy ezeket a királyságokat gonosz szörnyek népesítik be, amelyek egytől-egyig történő lemészárlása a mi feladatunk lesz.

A játékmotívum lényegében teljesen változatlan maradt ■ 15 évvel ezelőtt megjelent eredeti Gauntlethez képest, csak ■ program külső megjelenése változott kicsit. Egytől négy játékosnak kell ■ szörnyekkel és különféle tárgyakkal benépesített, labirintus-szerű területeken minél nagyobb pusztítást véghezvinnie fegyverekkel és varázslatokkal. Ez röviden és tömören azt jelenti, hogy ki kell irtanunk



■ Íme minden, ami a játékban fontos: italocska, kulcsocska, ládácska, szörnyecske



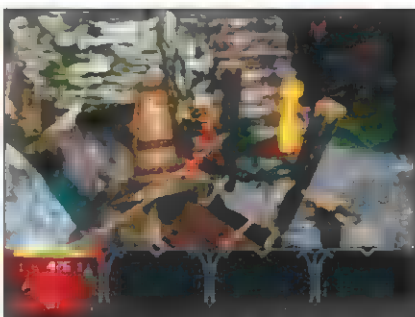
▲ Enyém a vár, és az ellené ■ lekvár

mindenkit, aki él és/vagy mozog az adott szinten. Menet közben elszórvá tárgyak várják, hogy felszedjük őket; találhatunk kaját, kincseket, varázslatokat és egyéb mágikus cuccokat is. Néhány ■ felvehető extrák közül: három-, illetve ötirányú lövés, időmegállítás, sérthetetlenség, és még sok egyéb. Az extrák csak bizonyos ideig működnek, de a legtöbbet akár ki is kapcsolhatjuk, ha éppen nincsen ■ közelben ellenesség, így lehet spórolni velük a rázósabb részekre. A szinteken elszórvá pénz is található, amelyből ■ pályák között extra felszereléseket, esetleg némi életert is vásárolhatunk. Ezekon kívül természetesen kulcsokat is gyűjtogetnünk kell, amelyekkel a zárt ajtókat és a ládákat tudjuk kinyitni.

A játék kezdetekor négy hős közül kell kiválasztanunk a számunkra legszimpatikusabbat, csakúgy, mint az ősi Gauntletben. Két him- és két nőnemű karakter választható: ■ férfiakat ■ csupaizom harcos és ■ köpenyes varázsló, a gyengébb nemet pedig ■ fürgé ijász és a kegyetlen valkür képviseli. Minden karakternek van négyféle különböző színű változata is, amelyek közül mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbbet. Ezek mellett még öt titkos hős is helyet kapott



▲ Pírtós á la Gauntlet



▲ A harcos és az obeliszk



▲ A mega-támadásnak csak ■ hordó képes ellenállni

a játékban, amelyek közül négy az eredeti karakterek „állatiasabb” formája (ilyen a Minotaurusz, ■ Sólyom, a Tigris és ■ Sakál), és rajtuk kívül még Summonnerrel a nagyhatalmú varázslóval is játszhatunk.

A játék egyik érdekessége, hogy a karakterek egy RPG-hez hasonlóan tapasztalati pontokat kapnak és szinteket lépnek, pedig egy vérbeli akciójátékról van szó. Ahogy magasabb szintre lépünk, úgy kapunk egyre több életert, úgy leszünk egyre gyorsabbak és erősebbek.

A játék kezelése nem túlságosan bonyolult: az A gombbal támadhatunk, B-vel pedig ■ nálunk lévő varázslatokat használhatjuk. Ha ezen a két gomb valamelyikével párhuzamosan megnyomjuk a Z gombot, akkor egy mega-erős turbó támadás illetve védekezés varázslat a jutalmunk. Hogy ez ■ speciális dolog milyen erős lesz, azt ■ karakterünk státusz ablaka feletti színes csík hossza határozza meg. Minél többet várunk, annál nagyobb lesz a támadás/védekezés. Természetesen minden karakternek más és más speciális támadása van, és ennek erőssége függ a hős szintjétől is.

Van a programnak egy kellemes tulaj-

TOP GEAR RALLY 2

Nintendo 64

Típus	...
Kiadó	Kemco
Fejlesztő	Saffire
Megjelenés	...
	www.top-gear.com

Kapcsold a ötödik sebességet!

A Top Gear sorozat még a SNES-es korszakban kezdődött. Akkor még persze nem volt szó 3D-s grafikáról, viszont az Outrun-szerű, játéktérmi hangulata már abban az időben is hírnevet szerzett neki. Jóval később, 1997-ben aztán újra feldolgozták a címet N64-en, s a játékban szereplő sportkocsikat rallyautókra cserélték le. Az első olyan N64 autóverseny volt, amiben klasszul lehetett csúsztatni az autót – már ahogy az az igazi rallykon szokás. Más volt, mint a korábbi Top Gear-játékok, mint ahogy most a folytatása sem hasonlít egyik elődre sem.

A Top Gear Rally 2-nek vajmi kevés köze van a legutóbbi epizódhoz, de most nem feltétlenül baj, ugyanis sokkal inkább egy híres PlayStationös anyaggal mutat rokonságot (bár csak távolról): a Gran Turismoval. Hogy miben nyilvánul ez meg? Hát elég sok mindenben. Először is immár eredeti autómárkák szerepelnek: a játékban vezethető 15 gépkocsi-moddell Mitsubishi, Subaru és Toyota licenc alapján készült. A játékmódok szerkezetében szintén felfedezni rokon vonásokat. Ott vannak például okáért a jogosítványok, amiket mindenféle teszt pályák teljesítéséért kapunk. Maximális sebésgről kell lefekezniünk egy kis sávon belül, kacskaringós utakon kell úgy mennünk, hogy az út menti bójákat ne döntjük fel, és hasonló feladatok. Minél jobb az eredményünk, annál jobb osztályba sorolás a jutalmunk. A versenyítő karrierünket hasonlóképpen szépíthetjük, építhetjük. Nem lehet rögtön a közepébe vágni: amatőr bajnokság megnyerésével kell kezdeni, utána jöhet csak a Sprint kupa, és így tovább – összesen öt kupáért lehet ringbe szállni, s kupánként 3-4 nagydíjat kell megnyerni.

A Gran Turismo talán legjelesebb tulajdonsága, hogy a megvásárolt autóinkat tuningolni is lehet. Nos a Top Gear Rallyban is van erre mód: majd' 15 összetevőt (lengéscsillapítót, hűtőrendszert, turbót, gumikat, stb.) lehet módosítani, illetve újonnan beszerezni. Az már más kérdés, hogy az „életmű” műszaki modellezés leginkább abban érzékelhető, hogy ezek az alkatrészek nagyon könnyen elromlanak. Túlságosan is könnyen. Milyen rallyautó már az, ami lassítás nélkül átgangolva egy vasúti átjárón durrodefektes lesz? Nevetséges... Pontosabban nevetni aligha lehet rajta, sokkal inkább bosszankodni. Elég kicsit több ideig a fűvön menni, és a lengéscsillapító



▲ Vigyázat: vasúti átkelőhely. Vonat ugyan nincs, de borotvaéles sín igen



▲ Na, én végzek már summa cum laude

Sajnos tényszerűen megállapíthatjuk, hogy míg PlayStationre megjelenik tíz színvonalas autós játék, addig N64-re jó, ha egy. A Top Gear Rally 2 már nem egy fiatal darab, mégis hirtelen legfeljebb a San Francisco Rush folytatása jut az eszünkbe, ami rajta kívül mostanában említésre érdemes.

ÖSSZEFOGLALÓ

A Top Gear Rally az N64-es versenyjátékok között erős középmezőnyben foglal helyet, bár ennek az is az oka, hogy sajnos nem túl népes ez a mezőny. Dicséretes ötlet, hogy a rallyautók műszaki karbantartását, illetve tuningolását ránk bizzák, csak sajnos bárhogy is ügyeskedünk, az alkatrészek nagyon hamar elhasználódnak. Még ha durván is vezetünk, azért legalább egy szakaszt kéne bírnia például egy új guminak. TM gyakoriak a meghibásodások, és ez egy kicsit vontatottá teszi a játékot. Persze ha mindvégig úton tudjuk tartani az autót, más kérdés – de kövte hisszük, hogy erre bárki is képes.

NEGATÍVUM

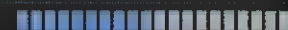
- Karrier mód igazi kihívás
- Tuningolható autók
- Sokféle terepviszony
- Könnyen lerobbannak a kocsik
- Összemerosó grafika (nem használ a játék bővítő)

GRAFIKA



70%

HANG



50%

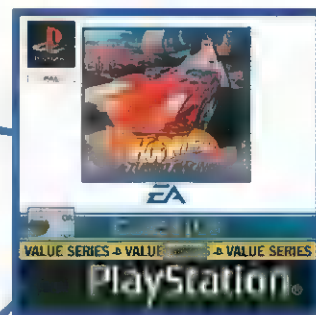
ÉRTÉK



75%



SZUPER JÁTÉKOK SZUPER ÁRON!



ELECTRONIC ARTS™



CLASSICS

Értékesítési pontok: **Medici/Markt**, **Mediastore**, **Play Center**, **Futuro**, **Sony/Video**, **Regisztráció: Mammuth, EA, Scepter, UESCO**
 1000, **Unit**, **KimSoft'99**, **Teréz**, **23.**, **Winnipeg**, **Mammuth**, **13. Székesfehérvár Alba Plaza**, **ÉcoBIT**, **1077 B**, **Winnipeg**, **13.**
 © 2000 EA. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo, Command & Conquer, Alert, Nuclear, are trademarks or registered trademarks in the US and/or other countries. GAMES is an Electronic Arts brand. Racer, © 1998 Delphine Software International, Moto Racer, D, are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts. Hot Wheels, © 1999 Mattel, Inc. are registered trademarks of Mattel, Inc., depicted here solely by permission of Mattel, Inc. Images: HOT WHEELS depicted here are © 1999 Mattel. All rights reserved. Red Baron, © 1999. Dents and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldd vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



Sziasztok !!

Igen, ez a PLAYTIME! magazin
első száma, és a következőt már a
ti segítségetekkel szeretnénk
elkészíteni!!!

Arra kérnénk, hogy egy kis időre
tedd félre a gépet, a
barátot/barátnőt, tanulnivalót :), s
töltsd ki ezt a

kérdőívet (alul hagyunk egy kis
helyet, oda is írhatod egy-két
ötletet!!!), majd küldd vissza a
címünkre. (Bélyeg nem kell,
belföldre ingyenes.)

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime!

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a
véleményedet a PLAYTIME!-mal
kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a
kérdőívet s küldd vissza a címünkre
2000. december 31-ig.

Segítségedet előre is köszönjük!

PLAYTIME! szerkesztőség

PLAYTIPP



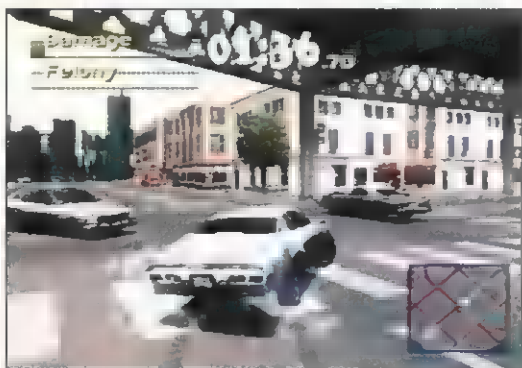


Ime Tanner nyomozó teljes „munkabeosztása”. Mint látható, a Driver 2-ben kissé sűrűbb ■ programja, ráadásul még nehezebb is ■ melő, ezért alábbiakban néhány tippel is szolgálunk a kényesebb részekhez.

Chicago

1. Küldetés: Surveillance Tip Off

Hősünk partnere, Tobias Jones, nyomára bukkant egy tanúnak, aki esetleg tudhat Lennyről. Tannernek oda kell ér-



nie a társához, mielőtt a megfigyelt fickó eltűnne. Jones a kocsijában vár ránk: amikor odaérünk, át kell szállni hozzá.

2. Küldetés: Chase the witness

Hőseink a tanú nyomába erednek: végig kell őt üldözni a városon, egészen a magasvasútig. Vigyázat: ha szem elől tévesztjük, vége ■ küldetésnek.

3. Küldetés: Train Pursuit

Folytatni kell üldözést, csak most már a



vonatot kell szemmel tartani. Egészen ■ végállomásig utazik a fickó, ahol végül ki kell szállnunk a kocsiból, és fel kell mennünk hozzá a peronra – ott hőseink elbeszélgetnek vele.

4. Küldetés: Tailing the Drop

Az újonnan szerzett információk alapján üldözőbe vesszünk egy brazil keményfiút. Észrevétlenül kell mögötte haladnunk,



azaz ■ túl közel nem szabad mennünk, és persze le sem szabad maradnunk. Szép nyugis melő – szerencsére nem tart túl sokáig. Végül egy raktárhoz érkezünk.

A raktárban illegális cuccok vannak: a ládák úgy tűnik, Kubába fognak utazni.

5. Küldetés: Escape to the safe house

A raktárhoz megérkezik a rendőrség

is, Tanner és Jones ezért elválik egymástól. Le kell ráznunk ■ zsarukat, csak ■ után tudunk leparkolni hősünk lakása előtt.

6. Küldetés: Chase the intruder

Tanner egy ismeretlent talál otthon, aki megpróbálja leütni. A pasas ■ tűzlétrán át menekül, mire emberünk a nyomába ered. Ismét egy üldözés következik, aminek a végén megint csak egy raktárhoz érkezünk.

7. Küldetés: Caine's compound

Hősünket törbe csalták. Caine „fogd-mege”, Jericho volt a látogatónk. Meg kéne szökni a telepről, ám a kijáratokat furgonokkal és kamionokkal állják el. Az összes híd fel van nyitva, csak északon van egy, amin kijuthatunk. Oda kell valahogy – nem csekély kerülővel – eljutni.

8. Küldetés: Leaving Chicago

Tannernek és partnerének el kel tűnnie ■ városból. A brazilok vadásznak rájuk, úgyhogy el kell érniük a legközelebb induló vonatot. A küldetés tehát határidőhöz van kötve.

Havanna

9. Küldetés: Follow up the lead

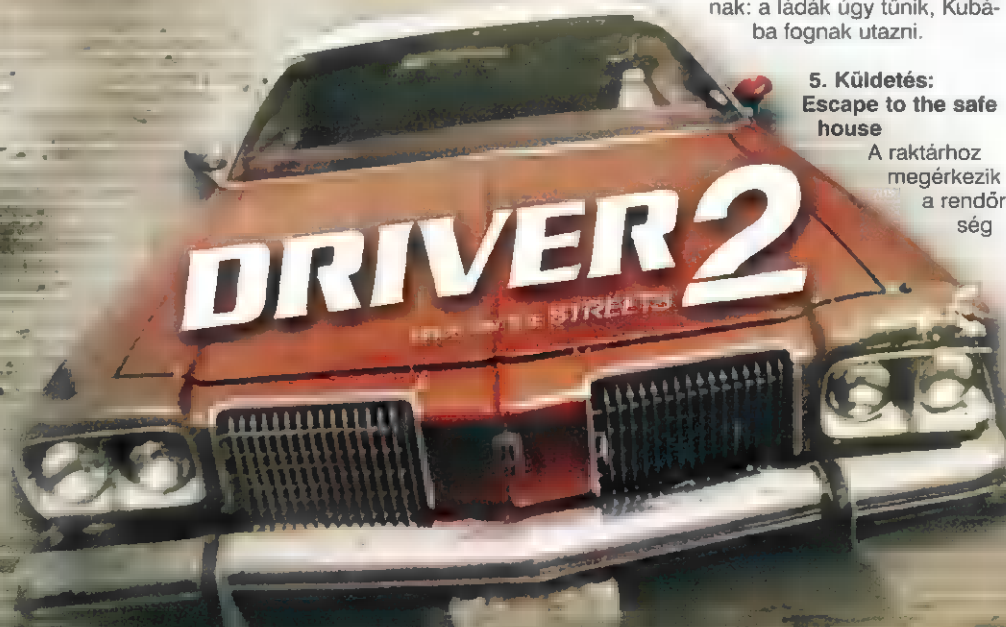
Követnünk kell a tetovált brazil, hogy elvezessen minket Lennyhez. Ismét az ■ lényeg, hogy tartsuk a követési távolsá-



got. Ha sikeresek vagyunk, egy beszélgetést hallgatnak ki hőseink, amiben valami teherautókról beszél Lenny.

10. Küldetés: Hijack the truck

El kell kapnunk egy robbanóanyaggal teli teherautót, s közben le kell ráznunk a kíséretet. Utóbbi okozza a legtöbb gondot: ha kilök minket, könnyen szem elől téveszthetjük ■ célpontot. Nagy íven kell venni ■ kanyarokat, nehogy elsodorjon minket az üldözőnk. Utóbbi – ha jók vagyunk – előbb vagy utóbb úgyis összetö-



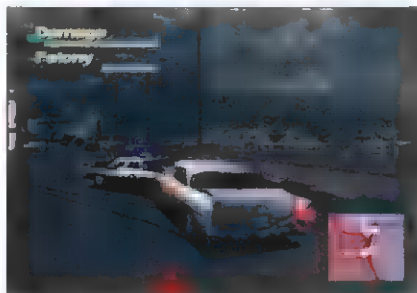


robbanóanyagot az útra, ezért rendkívül körültekintőnek kell lennünk.

12. Küldetés: Find the clue

A Lennynél kihallgatott beszélgetés alapján Tanner egy bizonyos Rosanna Sotot keres. Négy gyanús kocsi cirkál a városban, amelyek esetleg tartalmazhatnak információt. Mindegyiket le kell szorítanunk, illetve át kell vizsgálnunk – ter-

ri magát. Miután a kíséret eltűnt, le kell szorítani a teherjárgányt, majd el kell lopni és biztonságos helyre vinni. Hogy egyáltalán el tudjunk vele indulni, nem szabad teljesen összetörni. A garázsajtó ki-



mésztesen az utolsóban lesz a keresett anyag, amiből kiderül, ki is az a Rosanna Soto.

13. Küldetés: Escape to ferry

Az előző küldetésben felhívtuk magunkra a havannai rendőrség figyelmét, ezért az egész testület nyomunkban lohol. Csúpan egy mód van a menekülésre: ha távozzunk komppal. Mire azonban odaérünk, a komp már elindul, így kénytelenek vagyunk átugratni rá.

14. Küldetés: To the docks

A kompos trükkel csak egy darabig



nyitásához muszáj kiszállni – az ajtó a falon lévő kapcsolóval nyílik.

11. Küldetés: Stop the truck

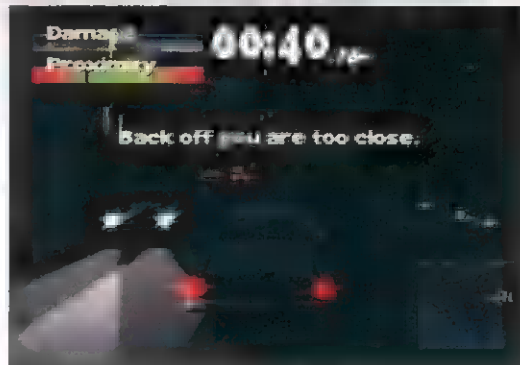
Ismét egy teherautót veszünk üldözőbe. A bejédt gengszterek kiszórják



ráztuk le a zsarukat: ebben a küldetésben tovább folyik az üldözés. A feladat annyi, hogy időben eljussunk a dokkhoz.

15. Küldetés: Back to Jones

Miután Tanner megbeszélte a partnerével a fejleményeket – miszerint Rosanna Soto nem más, mint egy hajó, és éppen San Diegoba tart –, személyesen kell találkozunk Jones-szal. Oda kell mennünk az autójához, és be kell szállnunk.

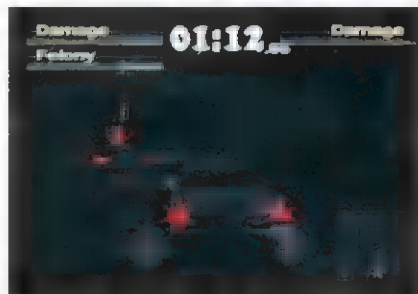


16. Küldetés: Tail Jericho

Caine bérgyilkosát, Jerichot kell követnünk, akármerre is megy. Nem szabad, hogy meglásson minket.

17. Küldetés: Pursue Jericho

Ismét Jericho követése a feladat, de most már üldözni kell! Indulásnál több kocsi közül válogathatunk a parkolóban. A busszal valószínűleg már az első sarkon leráz minket a gazfickó – inkább



mondjuk a piros járgányt célszerű elkötöni. Jericho igen jól vezet: trükközik a szembejövő forgalommal, s becsal minket mindentéle girbegurba sikátorba!

18. Küldetés: Escape the Brazilians

Jerichot biztonságos helyre kell vinni, s





ehhez le kell rázni ■ nyomunkban lévő brazilokat. A biztonságos helyet ezúttal is ■ már jól ismert garázs jelenti.

Las Vegas

19. Küldetés: Casino getaway

Miután hőseink Caine szolgálatába álltak, fel kell vennünk Jericho bandáját, akik épp Vasquez egyik kaszinóját fosztogatják. Az út végén automatikusan nyílik a garázsajtó.

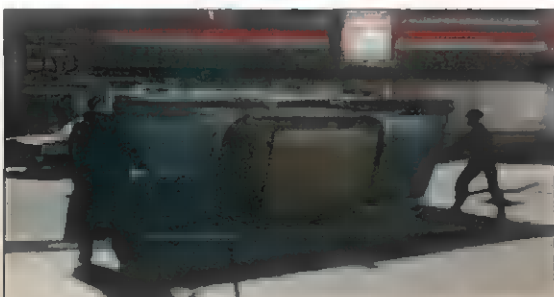


20. Küldetés: Beat the train

Caine egyik emberét elfogta Vasquez, s egy kocsi csomagtartójába zárta. A dologhoz hozzátartozik, hogy a kocsit egy vasúti hídon hagyta, mely felé épp egy tehervonat száguld. Meg kell előzünk ■ vonatot, átúlni ■ másik kocsiba és biztonságos helyre vezetni ■ járgányt.

21. Küldetés: Car bomb

Caine háza elé egy kocsit parkoltak le. A csomagtartójában egy „kedves ajándék” lapul, amit azonban ■ főnökünk in-



kább szeretne visszaküldeni ■ feladóhoz: Vasquezhez. Ránk hárul a postás feladata. Miután kiszálltunk a kocsiból, egy szűk kis sikátoron át menekülhetünk el a detonáció elől.

22. Küldetés: Car bomb getaway

Az egyik legegyszerűbb küldetés: a robbanás után vissza kell térnünk a Caine házához. Még úgy is vissza lehet



érni időre, ha félig-meddig szabályosan – a rendőrkocsiknál lelassítva – közlekedünk.

23. Küldetés: Bank job

Jericho bandája kutyaszorítóba került egy bankrablás során. Nekünk kell kihoznunk őket a rendőrkordon mögül. Egy garászból indulunk, és egy másikba fogunk érkezni. Természetesen a munka során számíthatunk a rendőrség zaklatására.

24. Küldetés: Steal the ambulance



Jericho sofőrje megsérült a banknál, később pedig elfogták. Meg kell akadályozni, hogy „köpjön”. Ez a küldetés szinte teljesen ugyanaz, mint a „Hijack the Truck”, csak most egy mentőautót kell ellopni, amit rendőrök kísérnek. Egy jó taktika, ha rögtön ■ elején kihajtunk elé, s úgy okozunk ■ autón nagyobb sérüléseket – később ugyanis sokkal nehezebb utolérni. Miután megvan a zsákmanó, biztonságos helyre kell vinnünk.

25. Küldetés: Stake out

Jones barátunk a repterre siet, s nekünk kell kivinnünk. Ebben ugyan még



semmi nehézség nem lenne, ám ■ út hosszú, és hirtelen ■ város összes zsaruja minket akar elcsipni. Igen idegesítő küldetés (főleg hogy ■ hosszú bevezetőt nem lehet továbbnyomni).

26. Küldetés: Steal the keys

Caine emberei rájöttek, honnan látja el Vasquez a bandáját fegyverrel és egyebekkel. Az ■ terv, hogy felrobbantjuk ■ telepét. Első lépésként el kell lopnunk a raktárak kulcsait. A kulcsok egy kék sedanban találhatóak, tehát azt kell üldözni. Miután ártalmatlanná tettük a sofőrt, át kell szállnunk ■ kocsiba.

27. Küldetés: C4 deal

A hadművelet második lépése: a robbanóanyag beszerzése. Egy parkolóba kell eljutnunk feltűnés nélkül – vagy legalábbis lehetőleg kopók nélkül. Ott végül átvesszük a C4-et.

28. Küldetés: Destroy the Yard

Le kell ráznunk ■ zsarukat, és el kell jutnunk Vasquez bázisára. Eljött ■ cselekvés ideje: fel kell robbantani a raktárt. Három töltetet kell elhelyeznünk a ládákban, és persze még ■ detonáció előtt ki kell menekülnünk az épületből.



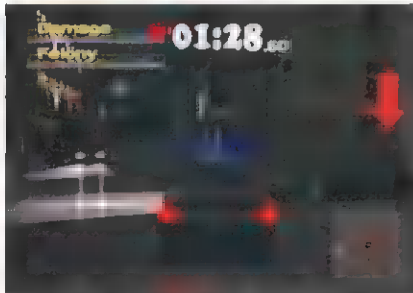
Rio

29. Küldetés: Bus crush

Vasquez városában először is a brazil banda gépkocsiparkját vágjuk haza. Az



ehhez alkalmas eszköz nem más, mint egy megerősített busz: ennek az ellopása az első feladat. Mivel a legnagyobb ellenségünk az idő, célszerű kezdésnek egy gyors kocsit választani – mint mondjuk a sárgát. A kocsik szétzúzása után el kell még jutnunk egy garázsig, ráadásul Vasquez néhány embere üldözőbe vesz



minket, úgyhogy ■ munka elvégzése után jobb, ha ■ buszt a tethelyen hagyjuk, ■ lopunk magunknak egy személygépkocsit.

30. Küldetés: Steal the cop car

Vasquez pénzszállítójára kell lecsapnunk, akiről csak annyit tudni, hogy egy limuzinnal megy a lővéért. Hogy miként hajtjuk végre az akciót, azt ránk bizzák. Hősünk azt az utat választja, hogy lop egy rendőrgépjárműt. Oda kell hajtaniuk a



rendőrségi járműtelephez (ahova aztán gyalogosan léphetünk be), s már száguldhatunk is ■ kincstári verdával ■ garázsunk felé. Persze a rendőrség megpróbálja visszaszerezni a tulajdonát.

31. Küldetés: Caine's cash

A rendőrgépjárművel megálljt parancsolhatunk a luxus limuzinnak, s végrehajthatunk egy gyors sofőrserét. Ez után el kell hajtani ■ pénzért ■ villához. Nagyon kevés az időnk, úgyhogy ajánlatos a leg-egyenesebb, többsávos utakon keresztül közlekedni. A pénz átadását követően rögtön észreveszik ■ turpisságot, ezért hazafelé „kísérettel” száguldunk.

32. Küldetés: Save Jones

Egy brazil rájött, hogy Jones kétkulacsos, s egyben Caine-nek is dolgozik. Már viszi is a főnökéhez, hogy elmondja az újságot. Közbe kell lépniük a pribék autójának a leszorításával. Izgalmas hajsza a Copacabanán.

33. Küldetés: Boat Jump

Egy fegyverekkel megrakott hajó készül kifutni ■ kikötőből. Rajtunk a sor, hogy közbeavatkozzunk: fel kell robbantánunk a hajón elhelyezett 3 ládát. (A hajóra csak ■ kocsival tudunk felmenni.) Mivel ■ hajó épp indul ■ érkezésünkkor, ■ há-



rom bomba elhelyezése után ugratnunk kell ki a partra.

34. Küldetés: Jones in trouble

Jones üzen nekünk: hamarosan egy helikopter érkezik Lennyért. Mellesleg a nyomában van Vasquez, ezért ■ víztoronynál vár ránk, hogy felvegyük. Egyszerűen csak oda kell érnünk időben. A torony alatti kabint kerítés veszi körül, úgyhogy gyalog kell bemennünk. Ott aztán a társunkat elég ramaty állapotban találjuk, ráadásul valaki rálő hősünkre.

35. Küldetés: Chase the gun man

Na ez az a küldetés, amivel annak kéne élete végéig játszania, aki kitalálta. Csakis kötéldíszeteknek ajánlott! A lövöldözöt kell üldöznünk, akinek a kocsija úgy tapad az úthoz, mint a mágnes, mi meg úgy pattanunk le róla, mint a flippergolyó. Ráadásul egy szűk szerpentinre kell jónéhányszor lekoccintanunk, amit elég furcsa korlátok öveznek: a belső mintha gumiból lenne, a külső meg mintha papírból. Ritka szemét, aljas pálya. Mindenestre sokat segíthet egy jó rajt: ha mindjárt indulásnál utolérjük a fickót, és a főútra kiérve leszorítjuk, már

az elejen leveheljük akár harmadára is az „energiáját”.

36. Küldetés: Lenny escaping

Mennénk Lennyért, de Caine azt az utasítást adja, hogy vigyük magunkkal Jerichot is: először tehát érte kell elugranunk. Miután átszálltunk a kocsijába (ami egy sikátorban várakozik), még van anynyi időnk, hogy ■ zsaruknál egy ideig – úgy ■ táv feléig – jók legyünk. Igaz, utána viszont jobb behúzni – a tengerparton van elég hely „fogócskázni”.

37. Küldetés: Lenny gets caught

Tanner és Jericho lövései félig-meddig leszállásra kényszerítik Lenny gépét. Hősünk búcsút int Jerichonak, és egyedül veszi üldözőbe a sérült helikoptert. Nagy kalap szerencsére van szükségünk ahhoz, hogy átjussunk a városra, ugyanis mindenfelől gengszterek jönnek belénk. Viszont mivel a helikopter mindig ugyanazt az útvonalat követi, annyit legalább csalhatunk, hogy néhány próbálkozás során megtanuljuk az utat, s utána már akár a helikopter elébe mehetünk.



PERFECT DARK



A Perfect Darkban a különböző nehézségi szintek nemcsak az ellenfelek tudásában mutatkoznak meg, hanem plusz feladatok is járnak velük. Ennek megfelelően külön jelöltük azokat a teendőket, amiket csak a profibboknak kell megcsinálni. Az összesen 17 pálya még nem minden: ha végigcsináltuk a játékot, a választott nehézségi szinttől függően még további négy bónuszszintet lehet aktiválni, de azok már nem tartoznak bele a szoros keretek között vett történetbe, úgyhogy itt most nem foglalkozunk velük.

ELSŐ KÜLDETÉS

A dataDyne egyik kutatója morális okokból szembefordult a munkaadójával, s ezért arra kéri a Carrington Intézetet, mentse ki a cég épületéből.

dataDyne Central - Szöktetés

Agent: A legfontosabb, hogy biztosítsuk a liftet, ami az alagsori laboratórium-



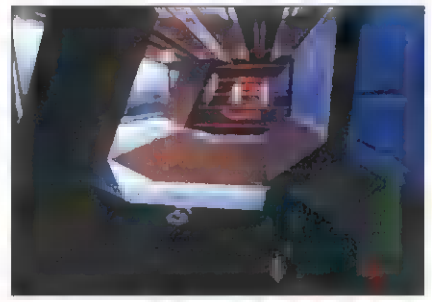
hoz vezet – magyarul egyszerűen lefelé kell haladni.

Special Agent: Különleges ügynökként más teendőnk is akad: először is semlegesítenünk kell a biztonsági rendszert. Ezt egy zavaró ECM akna elhelyezésével tehetjük meg: az első útba kerülő terminálra kell tapasztani. Utána el kell lopnunk a cég főnöke, Cassandra De Vries kulcskártyáját, de úgy, hogy nem öljük meg (az irodáját az asztalon lévő kapcsoló nyitja). Végül ■ biztonsági központba is be kell néznünk az épület legaljánál, és ott is el kell helyezni egy zavaró berendezést.

Perfect Agent: Egy perfekt ügyöknek titkos aktákat is illik megszerezni. Egy tipp: a letöltéshez egy alkalmazott segítségével.

dataDyne Research - Nyomozás

Agent: A dataDyne kísérleti laboratóriu-



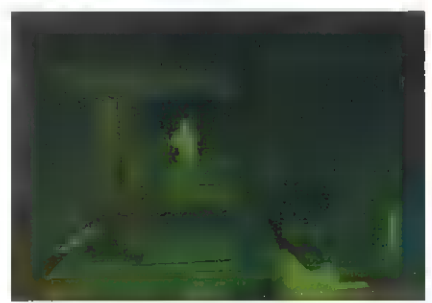
mában egy izotópot tesztelnek: erről kell egy fotót készítenünk. Minthogy a laborban sugárzás van, a távirányítású kamerát kell használnunk. Ezen kívül Dr. Caroll felkutatása még mindig hátra van: az utolsó biztonsági szektorban találjuk. A lézerrácsoknál várjuk meg, míg a karbantartó robotok előtt megnyílnak.

Special Agent: A robotok átprogramozása is ránk hárul, valamint le kell állítanunk a kísérleteket, amihez meg kell fenyegetnünk ■ tudósokat.

Perfect Agent: A doki kiszabadításán kívül egy pajzs prototípusát is össze kell szedni.

dataDyne Central - Visszavonulás

Agent: Vissza kell kísérni Dr. Carollt (aki melleleg egy mesterséges intelligencia) ■ felsőbb szintekre. A laptop igen sérülékeny, úgyhogy nem egyszerű a feladat, ráadásul a riasztás miatt leoltják a villa-



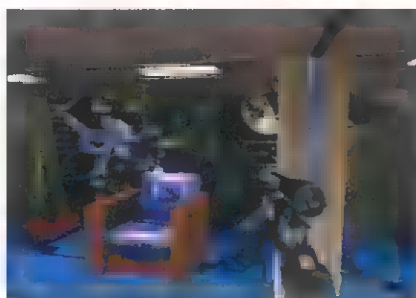
nyokat. Jól tud jönni az előző helyszínen beszerezhető éjjellátó szemüveg – különben másfél percet kell várnunk ■ világosságra. Fent még várnak ránk nehézségek: Cassandra hősnőnkre uszította a testőreit – és bizony van belőlük bőven. Szóval hosszú az út vissza a helikopterleszállóig.

Special Agent: Komolyabb kihívásként egy helikoptert kapunk ellenfélnek. Ter-





mészetesen ellene mit sem ér ■ pisztoly. Két fickó viszont pont arról beszélget, mi-ként kell egy rakétavetőt használni, s az egyikőtől el is vehetünk egyet.



MÁSODIK KÜLDETÉS

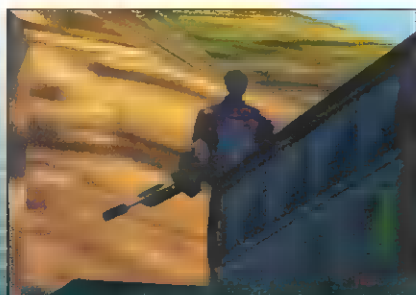
Joanna főnökét a saját villájában elfogták. Cassandra De Vries a mesterséges intelligenciát követeli Carrington életéért



cserébe. Nyilván nem tudja, hogy Dr. Caroll már akkor is ott volt, amikor megérkeztek – úgy tűnik, Carrington még időben elrejtette.

Carrington Villa - Tűszmentés

Agent: Hogy be tudjunk jutni ■ villába, az intézet egyik munkatársa tárgyalási szándékot színelve elterelte a terroristák figyelmét – mindenekelött az ő életét kell megmentenünk. Ahogy megérkezünk, célba kell venni ■ kivégzéséhez készülődő terroristákat. Második lépésként vissza kell kapcsolni az áramot az



épületbe, mivel így nyílik meg a villa pin-ce részéhez a lejárát. Végül meg kell menteni a főnököt, mielőtt elárulná Dr. Caroll hollétét.

Special Agent: Hogy biztonságosan le-hessen haladni, te kell szedni az összes orvlövészt a tetőről.

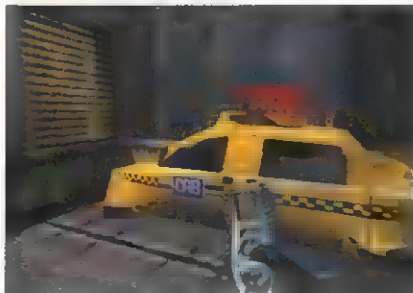
HARMADIK KÜLDETÉS

A G5 Vállalat nagy valószínűséggel a dataDyne „fedőcége”. Ki kéne deríteni, min dolgoznak valójában.



Chicago - Beszivárgás

Agent: Az intézet egy kis csomagot hagyott nekünk hátra az egyik csatornalefo-lyóban. Találunk egy fakerítést: annak ■ résénél tudunk lemászni a csatornába, majd átkúszhatunk az épület alatt, ■ már ott is vagyunk. A G5 Toronyház őreinek nem szabad megsejteniük ■ érkezésün-ket, ezért ugyanezen az úton vissza kell mennünk a taxihoz, és a csomagból elő-



kerülő programozó szerszámmal szabotálnunk kell a parkoló taxit. Ekkor az örök ■ baleset köré sereglenek, s elfelejtik le-zárni a kaput, amin végül bejuthatunk. Fontos: a civiláldozatokat kerülni kell, csakúgy mint a sérthetetlen robotjárórt.

Special Agent: Biztosítani kéne a maj-dani menekülés útvonalát, s ehhez egy távirányítható aknát (a csomagból) kell elhelyeznünk a G5 épület hátuljánál, a tűzlétra legtetőjén lévő lezárt ajtóhoz.

Perfect Agent: Be kell poloskálnunk az utcán parkoló limuzint egy jeladóval. Ér-



demes eltakarítani mindenkit a környéké-ről, majd az aljánál helyezni el az adót.

GS épület - Felderítés

Agent: A campszy készülék ideális a



kémkedéshez, csak be kell küldenünk ■ tárgyalóterembe, ott ahol a vezetőkek bemennek. Ezután Dr. Caroll személyiségének másola-tát kell megszerezni. A lemezt egy széfben tárolják, amit ■ dekóderünkkel tudunk kinyit-ni. A menekülés utána külön-böző nehézségű, attól függő-en, hogy milyen fokozaton játszunk. Egyszerű ügynök-ként csak meg kell keresni a vészkijáratot, s azt Carrington berobbantja nekünk, ellenben nehezebb fokozatokon magunknak kell mindent csinálnunk.

Special Agent: A filmezés előtt ki kell kapcsolnunk a vezetőkek csatornáját lezáró lézereket.

Perfect Agent: Ki kell kap-csolni a légkondicionáló be-rendezést is, ami az első riasz-tó kapcsolótól nem messze ta-lálható.





NEGYEDIK KÜLDETÉS

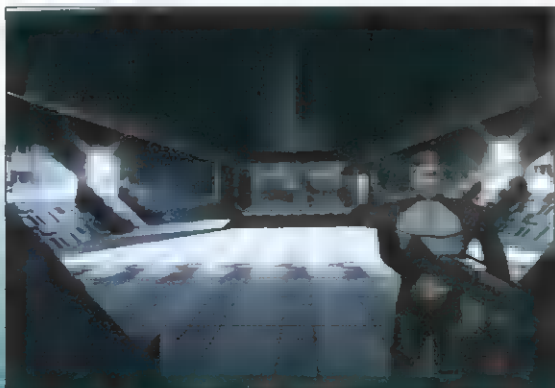
Az Intézet egyik repülőgépét – fedélzeten néhány tanácsadóval – lelőtték, ■■■ roncsokat a hírhedt 51-es körzetbe szállították. Az ügynökség beépült kémé szerint van egy túlélő: ennek a megmentése a feladat.

Area III - Behatolás

Agent: Elsőként a majdani menekülés útját kell biztosítanunk. Fel kell robbantánunk a föld alatti radarközpont számítógép



szerverét. Ezután a nagy hangárliftet kell használnunk, aminek a kulcskártyáját egy technikustól vehetjük el, aki épp egy interceptor robotot javít. A pálya végén Jonathannal, az intézet ügynökével kell kapcsolatba lépnünk.

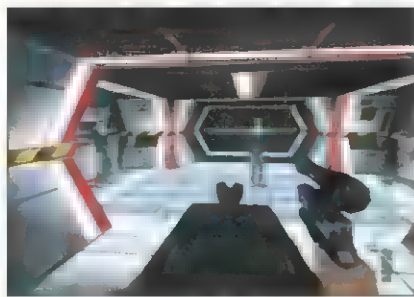


Special Agent: A kommunikáció fenntartása érdekében el kell helyeznünk egy átjátszó készüléket ■ egyik műholdvevő antenna tányérjára.

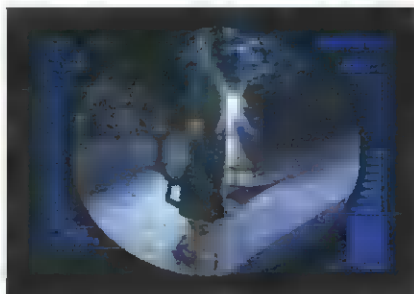
Perfect Agent: Az összes interceptor robotot is el kell intézni.

Area 51 - Mentőakció

Ez a küldetés az első, ami igazán megizzasztja az embert. Mindjárt az elején egy robbanóanyaggal teli ládát kell célba juttatnunk – mondani sem kell, hogy ér-



demes előre megtisztítani a terepet. Hogy hol tudunk átjárót robbantani a kutató részlegbe, azt ■ röntgenes szemüvegünkkel deríthetjük ki (meg egy X is jelöli). A robbantás sajnos egy technikus életébe kerül, viszont így elvehetjük annak ruháját. (Viszont nagyon kell sietni, mert hamar felfedezik a trükköt!) A fölfelé vezető folyosón induljunk el, s az üres te-



remben – a hackelő cuccunkat használva – kapcsoljuk ki a bázis világítását. Így egy kicsivel odébb (abban ■ teremben, ahol sokan nyüzsögnek), észrevétlenül hackelhetjük meg ■ következő számítógépet is, amivel pedig az ajtókat vágjuk haza. Végül sietni kell a boncterembe (egy nagy, döntött ajtó, a lyuktól balra), hogy beengedjenek minket, majd annyi a dolgunk, hogy minél hamarabb kiszabadítsuk a „tetemet” (ami valójában nem is tetem – merthogy él).

Special Agent: Különleges ügynökként a „repülőbaleset” áldozatait is fel kell ku-

tatni, mellesleg így álcára csak később bukkanunk. A hűtőkamrában található ■ tetemet, s a konténereket ■ röntgen-szemüvegünkkel vizsgálhatjuk át.

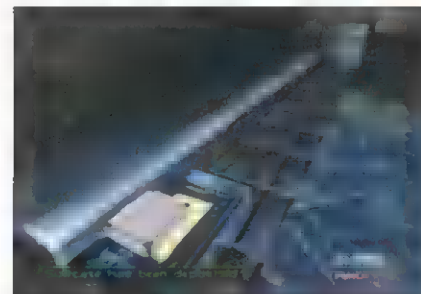
Perfect Agent: A tökéletes munka mindössze annyival több a fentiekénél, hogy meg kell rongálni a kutatások anyagát tartalmazó számítógépet.

Area III - Menekülés

Agent: A legsürgősebb dolgunk kimenekülni az ideggázzal fertőzött területről, amit az egyik kutató árasztott el. A korábban zárva lévő ajtó mögött biztonságba helyezhetjük az idegent, s a hűtőkamrán át elindulhatunk megkeresni Jonathant. Ha megtaláltuk, utána kísérgetnünk kell ■ barátunkat ■ hangárajtóig, amit aztán berobbant. Ezután be kell gyűjteni ■ idegent, aki – mint kiderül – Elvis névre hallgat, majd vele együtt elszökni ■ Maia úrhajóval. Vagy legalábbis ez a terv, ami azonban kicsit módosul...

Special Agent: Nehezebb fokozaton az idegen felélesztése kicsit macerásabb.

Perfect Agent: A felélesztéshez egy elsősegélycsomagot is be kell gyűjtenünk.

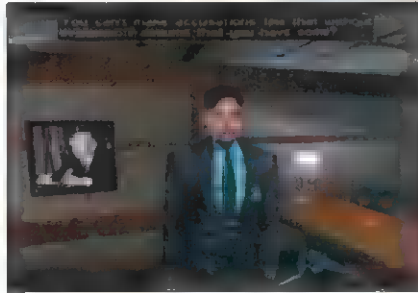


ÖTÖDIK KÜLDETÉS

Trent Easton, a nemzetbiztonsági szolgálat főnöke Alaszka felé utazik, hogy ott találkozzon az elnökkel, s felkészítse az idegenek látogatására. Csakhogy a Chicagóban készített film tanúbizonysága szerint nem minden hátsó szándék nélkül teszi ezt...

Air Base - Kémkedés

Agent: A küldetés elején álcáznunk kell magunkat. Az érkező stewardess ruhájában (akit ■ kameránk kábitó lövedékével semlegesíthetünk) szabadon mozoghatunk egy darabig a bázison. Hanem a biztonsági kamerákkal más ■ helyzet! Semlegesíteni kell a biztonsági rendszert, azaz meg kell keresni a vezérlő számítógépét. Ezt követően már le tudunk menni a repülőhöz, ami természetesen nem szállhat fei nélkülünk.



Special Agent: Meg kell oldanunk, hogy a felszerelésünket ne fedezzék fel nálunk. Erre kiválóan alkalmas például egy táska, amiben előreküldhetjük a cuccokat ■ gépre.

Perfect Agent: A repülési útvonal térképét is meg kell szerezni, ami egy széfben rejtőzik.

All Force One - Terrorista-elhárítás

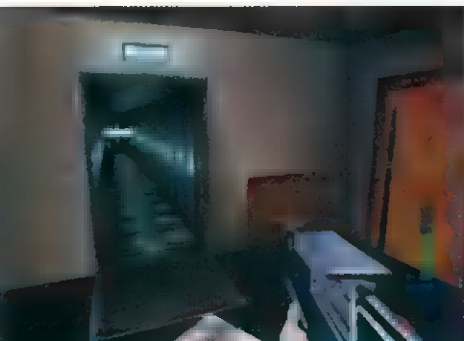
Agent: Meg kell keresnünk ■ gépen az elnök szobáját, és figyelmeztetni őt a veszélyre. Igaz, ezzel kicsit elkésünk, úgy-hogy el kell játszanunk a testőr szerepét is, azaz le kell kísérni a gép aljába, a mentő kapszulához. Utána még szét kell robbantani a köldökzsinórt, amivel ■ terroristák gépe felcsatlakozott.

Special Agent: Az előző küldetésből adódóan mindenekelőtt be kell gyűjteni a cuccainkat.

Perfect Agent: Biztosítani kell a repülő útvonalát, s ezért – még mielőtt felrobbantanánk a köldökzsinórt – el kell látogatnunk a pilótafülkébe is.

Crash Site - Összeecsapás

Agent: A zuhanás után az első dolgunk, hogy aktiváljuk a helyzetjelző bóját, ami nem messze a kiindulóponttól hever a hóban – legalábbis Agent fokozatban. Ezután két fontos feladat vár ránk: likvidálni a klónozott elnököt, az igazit pedig elkísérni Elvishez.

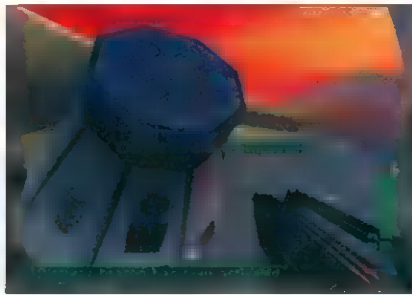


Special Agent: Az elnök felkutatásához nem árt, ha megvan az életjeleit fogó radar, amit a nagyobb nehézségi fokozaton a lezuhant repülőben találunk meg.

Perfect Agent: Meg kell semmisíteni a Skedar űrhajót, ami akadályozza a kommunikációs jelek küldését, illetve fogadását.

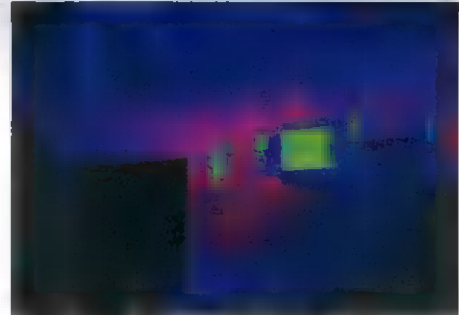
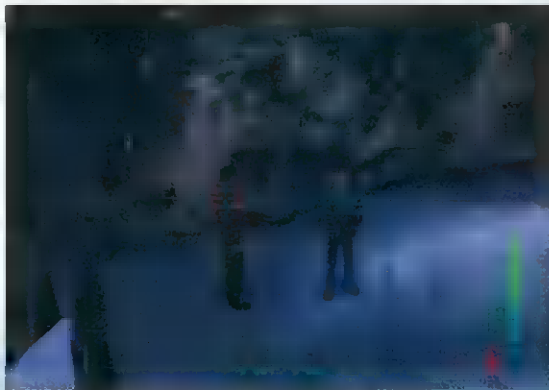
HATODIK KÜLDETÉS

Az összeesküvők egyre nyitabb kártyákkal játszanak. Titokzatos szövetségeikkel együttműködve elfoglaltak egy tengeralattjárót.



Pelagic II - Felderítés

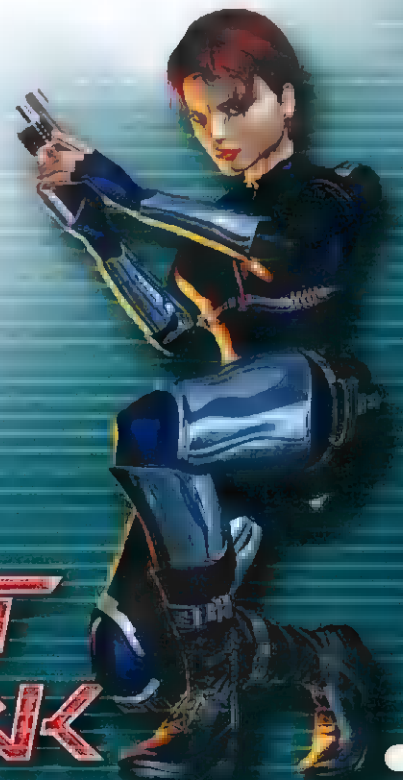
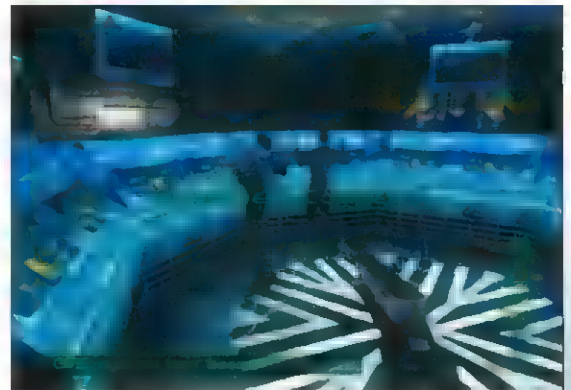
Agent: A hajót úgy kell megbénítanunk, hogy a központi áramforrást lőjük le. A generátornál ■ röntgenszemüvegünket használva fedezhetjük fel ■ kapcsolókat. Ezután irány a kapitányi híd, ahol a személyzettel le kell kapcsolatnunk a helymeghatározó rendszert és az automata pilótát – ezzel teljesen eltérítjük a hajót.



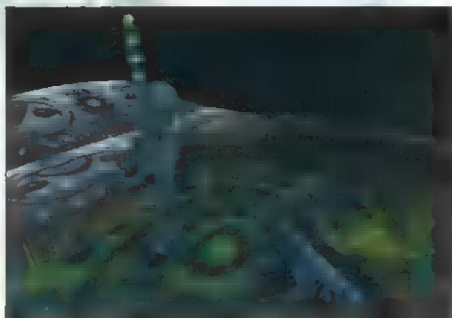
Ha ezzel is megvagyunk, Elviset megkeresve távozhatunk ■ hajóról.

Special Agent: A mélytengeri bűvárhajót – amin távozunk – egy kapcsoló segítségével előbb fel kell hozni.

Perfect Agent: El kell orozni a titkos ku-



PERFECT DARK



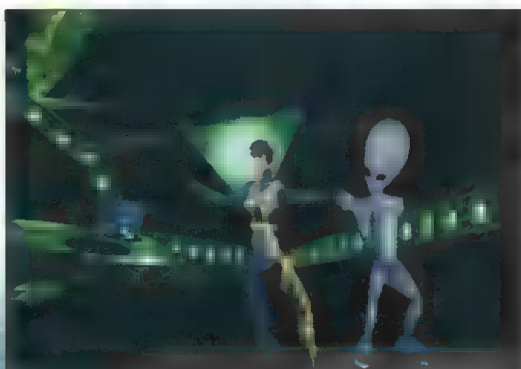
tatások eredményeit. Szó szerint ki kell verni ■ kutatókból ■ adatlemez.

Deep Sea

- ■ fenyegetés elhárítása

Fény derül hát az összeesküvés lényegére: egy hatalmas idegen hajó fekszik a Csende-óceán mélyén, a fedélzetén egy elképzelhetetlenül veszélyes fegyverrel.

Agent: Megérkezve a hajóra, azzal kell kezdenünk, hogy aktiváljuk ■ közlekedéshez szükséges portálokat. Csak így juthatunk el a Cetan megafegyverhez, amit természetesen semlegesítenünk



kell, mielőtt a Skedar faj rátenné a kezét. Elvis tudja kezelni ■ gépezetet, tehát őt kell elvinnünk a terminálhoz. Miután Dr. Caroll segítségével biztosítottuk, hogy a fegyver többé nem okoz gondot, szokás szerint a menekülés következik.

Special Agent: A vezérlőterem biztosítása ■ plusz feladat – Elvis falakon ■ áthatoló fegyverével aligha lehet gond.

Perfect Agent: Dr. Caroll felélesztésénél nekünk kell behelyeznünk az adatlemez.

HETEDIK KÜLDETÉS

Bosszúból, amiért tönkretettük nagyra



törő terveiket, ■ Skedar faj úgy döntött, megsemmisíti a gondok forrását: ■ Carrington Intézetet.

Carrington Institute - Védekezés

Agent: Minél több tűz kiszabadítása az első feladat. Vigyázat: amint ■ idegek észrevesznek minket, megkezdik a



tűzok kivégzését! A tűzok kiszabadítása után egy kísérleti fegyvert gyűjthetünk be a lőtérrel, amivel álcázni is tudjuk magunkat (láthatatlanná válhatunk). Rögtön tesztelhetjük is élesben. A küldetés utolsó feladatként végül el kell küldenünk a Skedarok hajóját (a data uplinkkel), mert hogy egy bomba van rajta.

Special Agent: Az alagsorban van néhány automata ágyú, amiket újra kell aktiválni – hadd végezzék a dolgukat!

Perfect Agent: Carrington valami fontos információt tart a széfjé-



ben, amit meg kéne semmisíteni, mielőtt még rossz kezekbe kerülne.

NYOLCADIK KÜLDETÉS

Az intézetért vívott küzdelem végén Joanna elveszti az eszméletét, s hamarosan egy Skedar hajón tér magához – fegyvertelenül.

Attack Ship

- Fedezett roham

Agent: Hősnőnk segítségére Elvis és két másik Maia siet. Hogy dokkolni tudjanak a Skedar hajóhoz, ki kell kapcsolni a hajó pajzsát. (Egyszerűen csak szét kell löni az utunkba kerülő terminálokat.) Ha már úgyis a hajón vagyunk, átnézethetjük Elviszel a „hajónaplót”. A navigációs rendszert átnézve (zöld holografikus gömb) megtudhatjuk, hova tart ■ hajó – sőt, még többet is... Befejezésként át kell vennünk a hajó irányítását – a parancsnoki hídra egy rendkívül nehezen észrevehető, sötét folyosó-elágazás vezet.

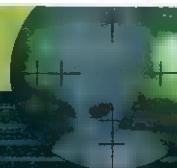
Special Agent: Babrálni kell egy „kicsit” a hajtóművel, hogy lassuljon ■ hajó.

Perfect Agent: Amikor Elvisék bedokkolnak, ki kell nyitni nekik a hangárajtót.

KILENCEDIK KÜLDETÉS

Végre fény derült rá, honnan is származnak a Skedar terroristák. Sivatosagos planétájuk egy szentélyében tanyázik vallásuk vezére, aki egyben a legnagyobb harcosuk is. Halála tesújtó hatású lenne ■ Skedar harci kedvre...





Skedar Halm
-Harci Szentély

Agent: A szentély nem menekülhet meg a lebombázás elől, de ehhez meg kell jelölnünk a létesítmény még mindig működő pajzsgenerátorának három obeliszkjét. Hogy melyik az a három obeliszk, azt a radarunk mutatja meg – játékként változó. A jelölgetés után átkel-



hetünk a utunkat keresztező hasadékon (a sziklafalakba néhol létrafokok vannak útve), mire egy szélesebb szakadékhöz jutunk. A szakadék fölé kitolható egy híd: a taposó-kapcsolóra toljuk rá a melléte heverő szikladarabot. A belső szentélyben némi sötétség és jónéhány Skedar vár ránk. Persze a legkeményebb a főnökük, aki egy szoborból nyeri az erejét, és állandóan újratölti a pajzsát. Amikor tölti magát, a legyező alakú szobor pajzsa meggyengül, és az oldal-szárak letörhetők. Ha mind a négy szélső darabot letörtük, utána már a középsőt sem védi semmi. A Skedar főnök támadásai eléggé kiszámíthatók: amikor összehúzódik, rakétát küld, ha pedig felgyenesedik, valamelyik csatlósát várja el. Utóbbi esetben addig jómaga nem „szól” hozzánk, míg el nem intéztük a teremtményét. Esetleg még álcázhatja is magát, de ha olyankor hátrálva lö-

vünk, szinte biztosan eltaláljuk, úgy is, ha nem látjuk.

Perfect Agent: A végső küzdelem előtt egy igen komoly összecsapás vár ránk a titkos Skedar hadsereggel.

VZ



HOOOLIGAMES
KIS- ÉS NAGYKERESKEDŐ

Game Boy, SNES,
Nintendo 64,
Mega Drive, Saturn,
Sony Playstation,
Dreamcast

Cím: Budapest,
VI. ker., Terep ut. 45.
Tel.: 1/475-0934

Hívtva tartás:
h.-szó.: 10⁰⁰-18⁰⁰
vasárnap: zárva.

Üzletünkben a legolcsóbb árral és kedves kiszolgálással várunk minden kiskereskedőt, valamint a már meglévő vásárlóinkat.

Postai csomagküldés
• Víznyomlathatóknak
• mennyiségi kedvezmény

programok, gépek és tartozékok a legolcsóbb áron és csatlósai

KONZOL KUCKÓ

XVII. Budapest, Pesti út 130.
Tel: 06-20-923-8655 Tel: 06-20-980-8086

Használt és új játéggépek,
szoftverek, tartozékok.
Adás-vétel-csere.

Dreamcast. Nintendo PlayStation.2

WESTEND MULTIMÉDIA
PLAYSTATION SZAKÜZLET

Citycenter üzletközpont, Luchner Ödön körút 7.
1138. Budapest, Váci út 1-3. Tel: 238-7070
Nyitva: minden nap (szombaton és vasárnap is) 10-21-ig

Playstation kiegészítők és játékok
óriási választékával várunk!

Akció!
2000 november 30-ig
1MB memória kártya
1290,-Ft

Kontrollerek
1790,-Ft-tól

Vidékre csomagküldést is vállalunk!

Üzletünkben megnézheted és megrendelheted a Sony PS2 konzolját!

Árunk az ÁFA-t tartalmazza!

Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!

Ez a kupon üzletünkben
6000,-Ft
vásárlási
kedvezményt
jelent.

*A részletekről érdeklődj üzletünkben!

ALIEN RESURRECTION (PS)

Cheat mód

A főmenünél vigyük be: Kör, Bal, Jobb, Kör, Fel, R2.

Research mód

A főmenünél vigyük be: Négyzet, Fel, Le, Kör, Bal, R1.

APF ESCAPE (PS)

99 összegyűjthető robbanó golyó

Menet közben pauszáljunk, és üssük be: R2, Le, L2, Fel, Jobb, Le, Jobb, Bal.



Sérthetatlenség

Menet közben pauszáljunk, és üssük be: 6xFel, Háromszög, Háromszög, Kör, X, X, X, Négyzet, Le, Fel, Jobb, Bal.

ARMY MEN: WORLD WAR (PS)

Pályaválasztás

A főmenüben tartsuk lenyomva az R2-t, utána pedig az R1-et, majd eresszük el őket ugyanebben a sorrendben. Utána az L2-t és a L1-et tartsuk lenyomva, illetve eresszük el őket, majd nyomjuk le a Kör-t és a Négyzet-t.

Láthatatlan játékos

A főmenüben üssük be: R1, L1, X, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, R1, Kör.

Az összes fegyver

A főmenüben üssük be: X, X, Háromszög, Kör, Fel, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

COLIN MCRAE RALLY 2 (PS)

A „Create New Driver Profile” képernyőn üssük be a következő kódokat (és ne felejtjük el őket aktiválni a Cheat képernyőn):

ONECAREFULOWNER	Az összes kocsi
HELLOCLEVELAND	Az összes pálya
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
RORRIMSKCART	Tükrözött pályák
GREATBALLSOF	Tűzlabdák a kézifékekkel (Arcade módban)
NEURALNIGHTMARE	Agresszív CPU kocsik (Arcade módban)
RUBBERTREES	Pattogó mód (Time Trial és Single Stage esetén)
EASYROLLER	Monster Truck mód (Time Trial és Single Stage esetén)
MOONLANDER	Csökkentett gravitáció (Time Trial és Single Stage esetén)

ROCKETFUEL Turbó mód (Time Trial és Single Stage esetén)
 PRUNEJUICE Gyorsabb játék (Time Trial és Single Stage esetén)
 OFFROAD Lancer Road Car

DANGER GIRL (PS)

Sérthetatlenség

A Pause menüben tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: X, Kör, X.

Az összes szint

A főmenüben nyomjuk be a következő kombinációt: L1, R2, L2, R1, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, L1+L2+R1+R2.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PS)

Az összes bringa

A ProQuest mód bicikliválasztásánál üssük be: Fel, Bal, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal, Jobb, Kör.

Az összes stílus és szint

A ProQuest mód stílusválasztásánál üssük be: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Kör.

Slim Jim

A ProQuest mód emberválasztásánál üssük be: Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel, Kör.

DIGIMON WORLD (PS)

JAPÁN VERZIÓ

Cheat mód

Indítsunk új játékot, írjuk be a nevünket, majd az FMV bejátszást követően tartsuk lenyomva a Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Egy menü jelenik meg, s engedve a gombokat a inventoryban mindenféle cuccot találunk. Etessük meg a Digimonunkat valamivel. Függetlenül, hogy rázza-e a fejét, avagy megeszi a dolgot, gyorsan nyomjunk egy Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Attól függően, hogy mit kapott a Digimon, különböző szörnyetegekké fog változni. Ha netán elégedetlenek vagyunk a végeredménnyel, az átváltozás után nyomjunk le újra a Háromszög+Négyzet+Kör gombokat, és valami mással etessünk.

DRAGON VALOR (PS)

Cheat mód

Kezdjük neki egy játéknak, s öljük meg



az első főellenséget. Ez után menjünk a kereskedő otthonába, és adjunk el annyi cuccot, amennyit csak tudunk. Pauszáljunk a Starttal és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Select. Így amikor újabb Starttal továbbengedjük a játékot, több kardunk van, és valamennyi FMV meg van nyitva.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES (PS)

Pályaválasztás

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Kör, X, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör.

Sérthetatlenség

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, négyzet, Kör, Kör, Négyzet, L1, L2.

Az összes fegyver

A Cheats képernyőn nyomjuk be: R2, X, L1, Négyzet, R1, Kör, L2.

Örök lőszer

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L2, Kör, R2, Négyzet, Kör, L2, R1.

Dupla sérülés

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, X.

Ideiglenes sérthetatlenség

Cheats képernyőn nyomjuk be: 6xL1, R2.

Láthatatlanság

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, X, Kör, Négyzet, X, Kör, Négyzet.

Teljes ego

A Cheats képernyőn nyomjuk be: R1, R1, Kör, Kör, L1, L1, R2.

Teljes páncélzat

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L1, R1, R1, X, X, Kör, Kör.

Firs person nézet

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L2, R1, L1, R2, Kör, X, Négyzet.

Nagy fejű Duke

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet.

Kis fejű Duke

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet.

Nagy fejű ellenségek

A Cheats képernyőn nyomjuk be: X, X, R1, X, L1, X.

Kis fejű ellenségek

A Cheats képernyőn nyomjuk be: X, L1, X, R1, X, X.

Idétlen FMV bejátszások

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R1, R2, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet.

Az FMV bejátszások kivágása

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

Befejezés FMV

A Cheats képernyőn nyomjuk be: Kör, R2, L1, Négyzet, L2, X, R2.

Az összes cheat aktiválása

A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, Kör, Kör, Kör, Kör, X, X, X, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Select, Select, Select, Select.

GEKIDO (PS)

Pályaugrás

Tartsuk lenyomva a Start+Selectet az Urban Fighters módban.

Deformált mód

A highscore listába írjuk be: DEFORMANIA. Ezzel az Options menüben aktiválhatóvá válik a Deformed Mode.

Csontváz mód

A highscore listába írjuk be: BONECRACK. Ezzel az Options menüben aktiválhatóvá válik a Skeleton Mode.

GRIND SESSION (PS)

Az összes szint megnyitása

Pauzáljunk, majd üssük be: Kör, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

Az összes trükk megnyitása

Pauzáljunk játék közben, és üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

HOGS OF WAR (PS)

Lard Csapat

A csapatunkat MARDY PIGS-nek nevezzük el

Az FMV bejátszások megnézése

Csapatnévnek írjuk be: PRYING PIGS

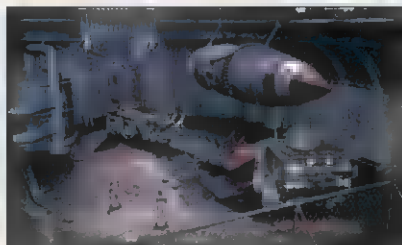
Bonusz FMV bejátszás

Csapatnévnek írjuk be: WATTA PORK

IN COLD BLOOD (PS)

Debug mód

A főmenüben tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, X, X. Indítsunk egy játékot, és pauszáljunk: ekkor jelenik meg a debug menü.



Hülye örök

Ha már felkeltettük az örök figyelmét, van egy mód, amivel megbolondíthatjuk őket. Csak forduljunk meg teljesen 360

fokban, majd nyomjuk le a guggolás gombját (L1) kétszer, s lám az örök tovább sétálnak.

JARRETT & LABONTE RACING (PS)

Különböző csalások

A „Bonuses” képernyőn írhatjuk be az alábbi kódokat, melyek csak a NEM bajnoki futamokon működnek. Ne felejtjük el külön aktiválni is őket.

kerbkrawl	Robbanó szegélyek
T2	Ezüst kocsi
glycerine	Nitro-gomb bekapcsolása (gázt adni, majd a sérülés-kijelzőt behívni)
ethanol	Elmosódott képernyő
gruntsome	Több löerő
vanishing	'70-es évek rugózása
europa	Alacsony gravitáció

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (PS)

Dreamworks Interactive személyes képernyők

Írjuk be kódunk: DWIECRANS

Team galéria

Írjuk be kódunk: MOHUEQUIPE

Rajzolt galéria

Írjuk be kódunk: MOHDESSINS

MICRO MANIACS (PS)

Speckók maximum energiánál

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Négyzet, X, R1, Kör, Fel, Négyzet, Le, Fel, Le, X, Négyzet.

Motion Blur (elmosódott) mód

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Jobb, Háromszög, Fel, Jobb, Kör, Fel, Négyzet.

Az ellenfelek intelligenciájának megnövelése

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Kör, Fel, Háromszög, Kör, Bal, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Le.

Az összes 32 standard pálya

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Le, Fel, Fel, Le.

Végtelen power-upok

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Kör, X, X, Négyzet, X, Bal, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Bal, Kör, Fel, X.

Lassabb CPU ellenfelek

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Fel, Bal, Háromszög, Jobb, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Fel, Háromszög, Bal.

Tank mód

Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Jobb, Háromszög. Lövéldözni az R2-vel lehet.

MULAN (PS)

Pályaléptetés

A főmenüben üssük be: L1, L1, L2, R1, R2, R2, Négyzet. Ez után a játékban az X-szel léptethetjük tovább a szintet.

MUPPET RACE MANIA (PS)

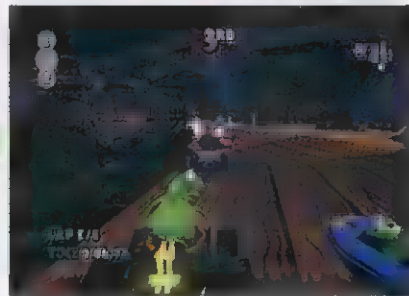
Az alábbi csalásokat a címképernyőn lehet bevinni, ahol a figurák a logo körül lövéldöznek, illetve kergetik egymást.

A 24 fő karakter

Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X

Az összes versenyző és kocsi

Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Háromszög, X, Kör.



The Studio pálya

Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet

Arches pálya

Négyzet, Kör, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög

Fraggle Rock pálya

X, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet

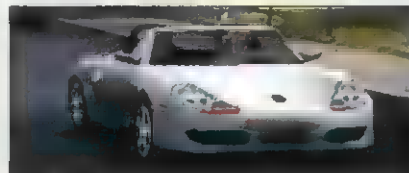
The End (és hat pálya)

Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, X

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (PS)

Az összes kocsi

A nevünknek azt írjuk be, hogy „allporsche”.



NGEN RACING (PS)

Az összes pálya és repülő

A főmenüben üssük be: R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Bonusz gépek

A főmenüben üssük be: R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

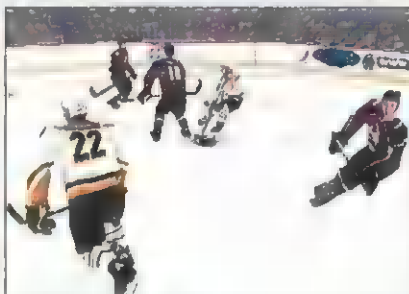
400 millió credit

A főmenüben üssük be: R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

NHL 2001 (PS)

99-es mezzszám

A create player képernyőn Wayne Gretzky-nek nevezzük el a játékosunkat. A program majd automatikusan módosítja a mezzszámot.



A „Dude” játékos

A create player képernyőn Bruce Willis-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így „Dude-ként” fogja megnevezni a játék során.

A „Hammer” játékos

A create player képernyőn Hammer-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így „Hammer-ként” fogja megnevezni a játék során.

Szuper csatár

A create player képernyőn Peter Forsberg-nek vagy Jaromir Jagr-nak nevezzük el a játékosunkat.

Szuper hátvéd

A create player képernyőn Sandis Ozolinsh-nak or Chris Pronger-nek nevezzük el a játékosunkat.

Szuper kapus

A create player képernyőn Patrick Roy-nak, Dominik Hasek-nek, vagy Ed Belfour-nak nevezzük el a játékosunkat.

NIGHTMARE CREATURES 2 (PS)

Cheat menü

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet+Select kombinációt. Egy csaló menü jelenik meg, s ott vihetjük be a kívánt kombinációkat.

Az ellenség energiájának kijelzése

A cheat menüben nyomjuk le: L2+R2+Négyzet+Select.

Egy ütéstől halál

A cheat menüben nyomjuk le: L1+L2+R1+Négyzet+Select.

Pályaválasztás

A cheat menüben nyomjuk le: L1+R2+Kör+Négyzet. Ekkor egy szöveg jelenik meg, s Balt vagy Jobbot nyomva választhatunk szintet.

Örökélet az ellenfelek részére

A cheat menüben nyomjuk le: Négyzet, Kör, Select.

Örök continue

A cheat menüben nyomjuk le: L1 + R2 + R1 + Select.

Végtelen powerup

A cheat menüben nyomjuk le: L1 + R1 + Select.

Sérthetetlenség

Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva L1+R2+Négyzet+Kör kombinációt, és nyomjuk le a Selectet, majd válasszuk ki a Hero Unlimited Life opciót a menüből.

Átmenni a falakon

A főmenüben tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet kombinációt, és nyomjuk le a Selectet. A kód bevitelét egy üzenet nyugtázza.

RAMPAGE THROUGH TIME (PS)

Teljes erőcsík

Írjuk be kódunk: J0SHS



Az összes FMV-bejátszás

Írjuk be kódunk: 12345

SPIDER-MAN (PS)

Különböző családok

A főmenü Special pontján belül találjuk a Cheats képernyőt, amivel a következő kódokat aktiválhatjuk:

- XCLSIOR Pályaválasztás
- RUSTCRST Sérthetetlenség
- STRUDDL Örök pókháló
- ALLSIXCC Az összes képregény
- WATCH EM Az összes mozi
- CVIEW EM Az összes karakter a galériában
- CGOSSETT A kerettörténet ismertetője
- BNREILLY Ben Reilly ruha
- BLKSPIDR Symbiote Spidey ruha (örök pókháló)

- GBHSRSPM A „What if Contest” aktiválása. (Ebben a módban megváltozik a játék – attól függően, hogy mit csináltunk a második szinttől.)
- TWNTYNDN Spidey 2099 ruha (dupla sérülés)
- SCOSMIC Captain Universe ruha (dupla sérülés, örök halál, és sérthetetlenség)
- PARALLEL Spidey Unlimited ruha (lopakodó mód az L2-vel)
- LETTER S Scarlet Spider ruha
- AMZBGMAN Amazing Bagman ruha
- MJS STUD Peter Parker ruha
- ALMSTPKR Quick Change Spidey ruha (csak két háló cartridge!)
- RULUR J. James Jewett
- DCSTUR Teljes életerő
- DULUX Nagy fej mód
- LLADNEK Debug mód
- EEL_NATS Az összes cucc megnyitása

STAR TREK: INVASION (PS)

Titkos küldetés 1A

Teljesítsük az első küldetést 5 perc 2 másodpercen belül, legalább 40%-os találati aránnyal.



Titkos küldetés 4A

Teljesítsük a negyedik küldetést 6 perc 44 másodpercen belül, legalább 40%-os találati aránnyal.

Titkos küldetés 5A

Az ötödik küldetésben semmisítsük meg az „energia-éke” felét, majd másik felén használjuk a vonónyalábunkat.

Titkos küldetés 5B

Keressük meg az információs egységet az ötödik küldetésben. Két aszteroida között találjuk, nem messze a hajóronctól, s a vonónyalábot kell rajta használnunk.

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS (PS)

Pályaválasztás

A pályaválasztás menüjében tartsuk lenyomva a Select+Négyzet+Kör kombinációt, és üssük be: Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Le, R2. Megjegyzés: Több szint jön be, ha Tatsumaru már választható karakter.

Az összes Ninja felszerelés

A tárgyak összeválogatásánál üssük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Bal, Fel, Le, Jobb, R2, R2.



Irodai elemek a pályaszerkesztőhöz
A pályaszerkesztő menüjében válasszuk ki az Edit Missiont, majd menjünk rá a New Mission-ra. Ezután tartuk lenyomva az L2-t és üssük be: Kör, Négyzet, Bal, Jobb, Kör, Négyzet. Egy hang jelzi a kód helyességét.

Az összes küldetés megnyitása ■ pályaszerkesztőhöz

A Mission Settings képernyőn tartuk lenyomva az R2+Kör kombinációt, és üssük be: Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Bal.

A CD-n lévő küldetések átmásolása a pályaszerkesztőbe

A Mission Settings képernyőn tartuk lenyomva a Kört, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb.

A tárgyak számának megnövelése eggyel

A tárgyak összeválogatásánál tartuk lenyomva az R1+Négyzetet, és üssük be: Jobb, Le, Bal, Fel.

A teljes térkép kirajzolása

Menet közben hívjuk be a térképet ■ Selecttel, majd nyomjuk le ■ Kört ötször.



Tatsumaru aktiválása

A pályaválasztás menüjében tartuk lenyomva a Kör+Négyzetet, és üssük be: R1, R2, L2, L1, Fel, Le, Bal, Jobb, Select. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a játékokat Rikimaruval és Ayame-vel egyaránt.

TEST DRIVE 6 (PS)

Különböző családok

Nevünknek írjuk be a következő kódokat:
AKJGQ \$6,000,000
DFGY Az összes kocsi
ERDRTH Az összes pálya
CVCVBM Az összes „Quick” pálya
QTFHYF Rövidebb Pályák
OPIOP Az összes „Challenge”

FFOEMIT Az ellenőrzési pontok kikapcsolása
RFGTR Stop the Bomber mód
NOEMIT Az ellenőrzési pontok bekapcsolása
OCVCVBM Nincsenek „Quick Race” pályák

THIS IS FOOTBALL (PS)

Különböző extrák

A következő kódokat játék közben lehet bevinni:
Kör, L2, Bal, R2, Háromszög Más mezek
Le, R2, R2, R2, Háromszög Félmeztelen játékosok
Bal, L1, L1, L1, R2 A labda egy fej
L1, R2, L2, Kör, R1 70-es mód
R2, Le, L2, L1, Kör Kis fejek
Négyzet, R2, Jobb, L2, L1 Apró játékosok
Háromszög, Háromszög, L2, L1, L1 Nagy fejek
Fel, R1, L2, R1, R2 Fekete-fehér mód



TOMBI! 2: THE EVIL SWINE RETURN (PS)

Cheat mód

A főmenüben tartuk lenyomva az L1+R1-et, és nyomjuk be: Kör, Háromszög, Négyzet, X. A kód után, egy hangot kell hallanunk, mire az opciós képernyő kiegészül a „Level Select” és az „All Weapons” lehetőségekkel.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PS)

A Special csík mindig maximumon van

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: X, Háromszög, Kör, Kör, Fel, Bal, Háromszög, Négyzet.

Soványabb figura

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet.



A statisztikákat 10-re növelni

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Fel, Le.

Véres mód ki/be

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög.

Turbó mód

Pauzáljunk, majd ■ L1 nyomva tartása közben üssük be: Le, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör, Le, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör.

Dagadtabb figura

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: 4xX, Bal, 4xX, Bal, 4xX, Bal.

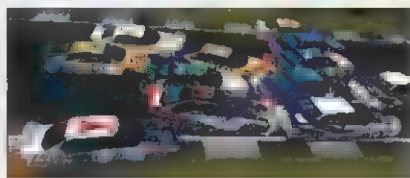
Neversoftos fazonok

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: Fel, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör, Háromszög. Ezután készítsünk egy deszkást, akit ■ Neversoft team egyik tagjáról nevezzünk el. (Pl.: Joel Jewett, Connor Jewett, Mick West, stb.)

TOCA WORLD TOURING CARS (PS)

Különböző cheatek

A Bonus Items menüben próbálkozhatunk az alábbi családok beírásával:
MUSCLE vagy GRUNTSOME Extra lóerő
NITRO vagy GLYCERINE Nitro gomb
BRICK vagy MADCAB Sérthetetlen kocsi
DRIVER vagy VANISHING '70-es stílusú rugózás
SHINY vagy T2 Krómozott kocsik
MOON vagy EUROPA Alacsony gravitáció
BACKWARDS vagy WEFLIPPED Tükrözött mód
ONE2MANY vagy ETHANOL Elmosódó képek
STRETCH vagy TWINPEAKS Dupla magasság
KABOOM vagy KRAZYKERBS Robbanó szegélyek
DOTTY Bonus kocsik
RAILROAD Kicsúszhatatlan autók
REARFEAR Hátrafelé versenyzés



TOSHINDEN SUBARU (PS)

Az összes karakter

A címképernyőn nyomjuk be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, R1, R2. A kód helyességét egy üzenet jelzi. (Másik kódot csak az után próbáljunk meg, hogy újra betöltődött a menü.)

Az összes mini-játék

A címképernyőn nyomjuk be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal, L1, L2. A kód helyességét egy üzenet jelzi.

Az összes adat a database módban

A címképernyőn nyomjuk be: R1, R2, L1, L2, Bal, Jobb, Select, Select. A kód helyességét egy üzenet jelzi.

X-MEN MUTANT ACADEMY (PS)

Cheat mód

A főmenüben vagy a karakterválasztásnál üssük be: Select, Fel, L2, R1, L1, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot hallunk, s a Cerebro módon belül minden megnyílik, és választhatóvá válnak a főnökök.



Mozik és egyebek lezárása

A főmenüben vagy a karakterválasztásnál tartuk lenyomva a Select+Startot. A játék ekkor visszatér a főmenübe, és minden – kivéve az Academy mód díjait – le lesz zárva újra.

ARMORINES

PROJECT SAW/ARMS (N)

Szintkódok:

2	SDLSNP
3	DCDWTP
4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQQLW
7	NBGJVX
8	VKPD MX
9	SDKNSX
10	PVBWGJ
11	NWVCHJ
12	DFSTBV
13	PNRVPZ
14	NGQDCZ
15	VRGBNZ
16	SVPQQZ
17	DXKXZC

Csak multiplayer csalások

GODDESS	Nóstény katona
LEGGY	Idegen ór

RUBBER
CLAW
UGLY

Különböző csalások

Pauzáljuk le a játékot, majd lépünk be a „Cheats” menü „Enter Cheat” pontjához: ott írhatjuk be az alábbiakat.
GODLY Sérthetetlenség
LOADED Az összes fegyver
SORTED Örök lőszer
SKIPPY Pályaválasztás
SONIC Gyors futás
SKETCHY Vázlat mód
HIDEANDSEEK Láthatatlanság
GOLDENPIE Az összes cheat

Volcano ór
Egyiptomi bogár
Idegen harcos

XLURIDER
IMGOINGNOW
ROTCOLS

Átlátszó motoros
Debug Mód
Különös színek



ARMY MEN: MARCH OF HEROES (N)

Különböző kódok

Alufólia egyenruha
Pályaválasztás
Az összes fegyver
Max munició

Pályakódok

2 Bridge
3 Fridge
4 Freezer
5 Inside Wall
6 Graveyard
7 Castle
8 Tan Base
9 Revenge
10 Desk
11 Bed
12 Blue Town
13 Cashier
14 Train
15 Rockets
16 Pool Table
17 Pinball Table

TNMN
LLLVLS
NSRSL
MMLUSRM

FLLNGDWN
GTMLK
CHLLBB
CLSNNG
DGTHS
FRNKNSTN
BDBZ
LBCK
DSKJB
GTSPL
SMLLVLL
CHRG
NTBRT
RDGLR
FSTNLS
WHSWZRD

BLUE BROTHERS 2000 (N)

Sok-sok élet a Chicago szinten

Nem kell mást tennünk, csak keresnünk egy kulcsot, amivel fel tudjuk nyitni az egyik csatornafedelet, leereszkedünk, és a csatornából felvonnunk a két életet. Ezután menjünk ki, ereszkedjünk le újra, és lám: az életek megint ott vannak.

THE BIKE (N)

Cheat kód képernyő

A főmenüben tartuk lenyomva az L+Jobb-C+Alsó-C-t, és nyomjunk egy A-t. A cheat menüben vihetjük be az alábbi kódokat.

Különböző csalások

INVISRIDER Az összes motoros láthatatlan
BLAHBLAH Nagy fej mód
SHOWOFF Trükk Bonusz
TRICKSTER Az összes trükk
YADAYADA Tükrözött mód
MIDNIGHT Éjjeli mód
PINHEAD Kis fej mód
PATWELLS „Beat This!” mód
UGLYMUG A fejlesztők fényképe
MOWER Sérthetlenség

THE NG FORCE 64 (N)

Cheat mód

A címképernyőn tartuk lenyomva az L+Z+Felső C+Alsó C kombinációt: így kb. 5 másodperc múltán a karakterválasztáshoz kell érkezünk. Ha jól csináltuk, a Felső/Alsó C-vel pályát választhatunk, s a játékban majdnem minden támadással szemben sérthetetlenek leszünk.

Bazooka minden szinten

Üssük be: R, R, R, B, Alsó-C, Z, Bal-C, L.

Több felvehető munició

A karakterválasztásnál nyomjuk be: Alsó-C, Felső-C, L, Jobb-C, Alsó-C, R.

Bármelyik főellenségként játszani

A főmenüben nyomjuk be: Felső-C, Bal-C, A, Bal, B.

HYPER HEAVEN (N)

Cheat menü

Tegyük a felbontást magasra, keretes formátumban, és indítsuk el a játékot. Ezután használjuk ki az összes save helyet a játékban, reseteljük ki a gépet, majd állítsuk át a felbontást épp az ellenkező irányba valamennyi mentésnél – így jön elő a cheat menü a címképernyőnél.

Weller elnökként szerepelni

Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Start.

Földönkívülként szerepelni

Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Z.

Extra mód

Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, A.

THE CHALLENGE (N)

Nintendo Ring Tournament kupák

A főmenüből válasszuk ki a Special Games-t, majd a Ring Tournaments-et, s ott írhatjuk be az alábbi kódokat. Megjegyzés: A kupák teljesítésével majd egy újabb kódot is kiír a gép, ám ez utóbbi nem magához a játékhoz való, hanem a

játék website-ján (www.mariotennis.com) iratkozhatunk fel vele.

Mario kupa	A3W5KQA3C
Wario kupa	UOUFMPUOM
Luigi kupa	M1C2YQM1W
Waluigi kupa	LA98JRLAR
Donkey Kong kupa	MM55MQMMJ
Peach kupa	OF9XFQOFR
Bowser kupa	N24K8QN2P
Blockbuster kupa	ARM6JQARU
Nintendo Power kupa	J6M9PQJ6U
IGN64 kupa	V2UFMPUZM
Mariotennis.com kupa	48HWOR482

POKEMON PUZZLE LEAGUE (N)

Gyors marathons mód

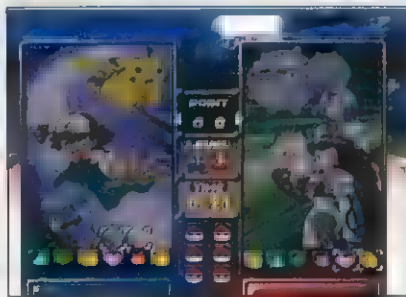
A címképernyőn tartuk lenyomva a Z-t, és üssük be: B, A, L, L. Ezután felrakhatjuk a marathons mód kezdősebességét 99-re.

Bonusz tréner

A trénerválasztásnál tartuk lenyomva az L+R+Z-t mind az egyes, mind a kettős irányító.

Mewtwo pályája

A trénerválasztásnál tartuk lenyomva a Z-t, és üssük be: B, Fel, L, B, A, Start, A, Fel, R.



V-Hard nehézségi szint

A nehézségi szint választásánál tartuk lenyomva a Z-t, és üssük be: L, L, A, B.

S-Hard nehézségi szint

A nehézségi szint választásánál tartuk lenyomva a Z-t, és üssük be: R, L, A, B.

POKEMON STADIUM (N)

Erősebb támadás

A támadásnál kivitelezésénél, amikor a mozdulat neve kiíródik, nyomjunk egy A-t.

Szörfös Pikachu

A Stadiumon belül teljesítsük a Level 1-30 vagy a Level 50-55 szintű Masterball kupát úgy, hogy nem használunk „kölcsönzött” Pokémons, és mindig beválasztjuk a csapatba Pikachut.

RESIDENT EVIL 2 (N)

Örök lőszer

Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Fel, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, L, R, L, R, Jobb-C, Bal-C. Ekkor visszatérünk a főmenühez, ami jelzi a kód helyes-

ségét. A játékban ezután hiába van 0-n a munició, akkor is tudunk löni.

Mester kód

Amikor a címképernyő megjelenik, üssük be: Le, Fel, Le, Fel, A, B, Bal-C, Jobb-C, Start.

Sérthetatlenség

Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, L, R, L, Felső-C, Alsó-C. Ekkor visszatérünk a főmenühez, ami jelzi a kód helyességét. Állástöltésnél, avagy új játék indításakor sérthetetlenek leszünk.

Tofuként játszani

Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, R, Felső-C, Bal-C, Alsó-C, Jobb-C. Ekkor visszatérünk a főmenühez, ami jelzi a kód helyességét. Tofunak a rendőrségi épület első emeletére kell felküzdenie magát, de úgy, hogy csak egy késsel rendelkezik.



Hunkként játszani

Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, R, Felső-C, Jobb-C, Alsó-C, Bal-C. Ekkor visszatérünk a főmenühez, ami jelzi a kód helyességét. Hunknak, a katonának, a rendőrségi épület első emeletére kell felküzdenie magát.

SAN FRANCISCO RUSH 2049 (N)

Cheat menü

A főmenüben menjünk rá az Options-ra, és tartuk lenyomva az L+R+Z+Felső-C+Jobb-C kombinációt. A képernyő alján jelenik meg a csaló menü, amiben a következő csalásokat tudjuk bevinni.

Sérthetatlenség

Az Invincible-re állva üssük be a Jobb-C, L, R, R, L kombinációt, majd tartuk le-



nyomva Bal-C+Alsó-C-t, és nyomjunk egy Z-t.

Az összes alkatrész

Az All Partsra állva tartuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Z-t. Ezután engedjük fel a gombokat, és üssük be: Alsó-C, Felső-C, Bal-C, Jobb-C. Végül tartuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Z-t.

TARZAN (N)

Cheat mód

A főmenüben nyomjuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel, Le, Le. Ekkor meg kell jelennie a cheat opcióknak a menü aljánál.

TOY STORY 2 (N)

Pályaválasztás

Az Options képernyőn üssük be: 4xFel, Le, Le, Fel, Fel, 3xLe.

TUROK 3:

SHADOW OF OBLIVION (N)

Különböző cheatek

A játék Secrets képernyőjénél az alábbi dolgokat aktiválhatjuk.

Stáblista	Töltjük fel az egész helyet a jávorszarvas képével
Vázlatos mód	Puma, Ló, Szarvas, Lazac, Puma, Sólyom
Sérthetatlenség	Holló, Lazac, Sas, Medve, Gyík, Nyúl
Összes fegyver	Bagoly, Medve, Bagoly, Rovar, Sólyom, Bagoly
Örök lőszer	Lazac, Szarvas, Bika, Kígyó, Sas, Lazac
Ultra fegyverek	Holló, Sólyom, Bika, Béka, Kígyó, Sas
Az összes kulcs	Gyík, Szitakötő, Bika, Medve, Farkas, Sas
Fejetlenség	Gyík, Szarvas, Sas, Bagoly, Lazac, Ló
Gouraud shaded grafika	Gyík, Lazac, Rovar, Lazac, Farkas, Szitakötő
Pálcika emberek	Ló, Sas, Kígyó, Puma, Rovar, Lazac
Bábu mód	Kígyó, Bika, Kígyó, Béka, Medve, Szarvas
Ziháló mód	Szitakötő, Bika, Nyúl, Lazac, Sas, Holló
Teljes pause képernyő	Nyúl, Bagoly, Gyík, Szarvas, Lazac, Nyúl
Órült menük	Nyúl, Bagoly, Ló, Rovar, Medve, Medve
Nagy kezek és lábak	Gyík, Gyík, Szitakötő, Ló, Gyík, Prérifarkas
Nagy fej mód	Puma, Farkas, Kígyó, Nyúl, Gyík, Prérifarkas
Ugrás az első szintre	Béka, Szarvas, Ló, Szitakötő, Farkas, Nyúl
Ugrás a második szintre	Bagoly, Bagoly, Ló, Szarvas, Szarvas, Szarvas
Ugrás a harmadik szintre	Bagoly, Nyúl, Medve, Rovar, Béka, Puma
Ugrás a negyedik szintre	Medve, Ló, Holló, Sas, Ló, Prérifarkas
Ugrás az ötödik szintre	Medve, Szitakötő, Ló, Medve, Béka, Szarvas

etti helyett
csapó,
yi!
s videoeszközök
nap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatíva a merev lemeznek?

a Perl nyelvet window-
sos „batchelinkhez”?
A Windows 2000
Resource Kitben már
van windowsos Perl
implementáció. Nagy
dolog, mondhatnánk.
Perl eddig is létezett
Windows alá –
csak hogy ez az új
változat már Perl
scriptmotor.



■ CHIP Magazinnak ehhez ■ számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítóból!



magazin.
augusztus • 1092 Ft • Előfiz

HÍR
CHINKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
Magyarításunk alkalmazásokról •
A.E. •

THE LONG
SZERKÖZTÁRS
INFORM

Fókuszbar

Magazin

X. évf. 6. / 2000. június

Ebben a rovatunkban a vizsgálódásaink tárgyát képező konzolokhoz kapható hardverekről, kiegészítőkről szeretnénk híreket szolgáltatni nektek. Első számunk szerencsés időzítésű megjelenése pont egybeesik az új király-jelölt, a **PS2** Japánon kívüli debütálásával. Így tehát most vele ismerkedünk meg egy kicsit részletesebben, de a jövőben folyamatosan informálni szeretnénk benneteket jövődó vetélytársairól, a **Microsoft Xbox**ról és a **Nintendo Gamecube**-ról is.

PLUG'N'PLAY



SONY

RESET

Playstation 2

„Mit nekem te zordon japánoknak konzolokkal vadregényes tája?” – kérdezhetné az, aki utóbbi időkben nem követte figyelemmel a videojátékok fejlődését, aki még nem hallott a Dreamcastról, a PS2-ről, sem pedig más, újgenerációs konzolokról (Gamecube, Xbox), és aki még mindig azt hiszi, hogy otthon soha nem kaphat olyan látványt, élményt, mint egy játéktekermében. Szerencsére a legújabb konzolok már szinte ugyanazt a látványt tudják garantálni, mint a pénzbedobós gépek (és a „szinte” szó is hamarosan a múlté lesz).

A legújabb – és persze egyúttal az elérhető legjobb – masina a Sony új konzolja,

Playstation 2 október 26.-án jött ki az Egyesült Államokban. Nekünk európaiaknak még várnunk kell, ugyanis kontinentünkön november 24.-én debütál a PS2. A gépet, melynek elődje mind a mai napig a legnépszerűbb konzol – jóval több, mint 50 milliót adtak el eddig belőle – természetesen igencsak továbbfejlesztették, tulajdonképpen a néven kívül csak egy

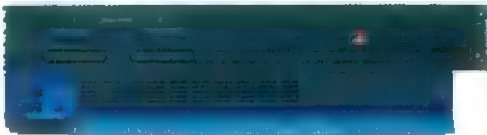
dolog köti össze a PSX-szel, mégpedig az, hogy képes lejátszani az arra írt játékokat is. Sőt! Nemcsak, hogy kezeli ezeket, hanem még finomítja a grafikájukat is, az úgynevezett bilinear texturing effekt révén elmossa a pixeleket. Ez mindenképpen nagy pozitívum, hiszen így a játékaink könnyen használhatóak maradnak, nem kell kábeleket cserélni, ha játszani akarunk.

A gép futurisztikus kinézetet kapott, a sötétkék-fekete design nagyon jól néz ki. A logo viszont nem egy nagy durranás, úgy fest, mintha valaki egy unalmas matekórán dobta volna össze. Azért ennél jobban is megfigyelhetők volna magukat a grafikusok... Az eddigi kiegészítők sajnos nem használhatóak, de nemsokára megjelennek a boltokban az új irányítók (a „hagyományos” Dual Shock 2-től kezdve az egészen olyan extrém dolgokig, mint a gitár vagy a horgászat). A géphez alapfelszereltséggel kapunk egy irányítót és egy memóriakártyát, amely 200-szor gyorsabb, mint elődje, és több adat is fér rá. Egyidejűleg két kontrollert csatlakoztathatunk, ami visszalépést jelent a Dreamcastról képeket. A Sony azt nyilatkozta erről, hogy technikai okok miatt nem tudták megoldani a négy csatlakozót, de nemsokára kiadják a multitap kiegészítőt, amivel már négyen is játszhatnak egyszerre. (Ez elég furcsán hangzik, hiszen ezek szerint mégis meg tudják oldani a dolgot – csak ebből is pénz akarunk keresni.) Nem lehet elmenni még egy nagyon fontos dolog mellett, ez pedig a DVD-lejátszás képessége, ami tovább emeli a gép potenciális vásárlókörzönységét. Ezzel ugyanis nem csak a játékok lehetnek hosszabbak, hanem filmek is megnézhetünk. Ez kicsit furcsán van megoldva, mert az irányítóval „kicsit” nehézkes a DVD-funkciókat elérni, de már készült a távirányító.

Az elődhez képest a legnagyobb fejlődést természetesen a grafikan véhetjük észre. A Sony által kifejlesztett Emotion Engine nevű (tulajdonképpen két részből álló) processzor direkt úgy lett megtervezve, hogy minél több poligont (a játékteret, szereplőket felépítő háromszögeket) pumpáljon ki magából. A célt elérték a mérnökök, minden eddigi teljesítménynél – legyen szó PC-ről, vagy konzolról – brutálisabb eredményeket produkál a gép: a központi egység csak másfélszer akkora órajelen ketyeg, mint a Dreamcast proci, mégis 15-ször annyi háromszöget képes kirajzolni – ebből is látszik, hogy mindent a poligonok számának rendelték alá. Mivel a játékok motorja mindent poligonokból épít fel, ezért nyilvánvaló, hogy a több poligon részletesebb grafikát jelent. Azért néznek ki olyan élethűen a Tekken Tag Tournament szereplői, azért hajlanak ruháik a moz-

gásnak megfelelően, mert a szereplők féltelmetesen részletes kidolgozásúak (egy karakter körülbelül annyi poligonból áll, mint az előző rész összes karaktere együttvéve). Ez hatalmasra duzzasztott poligonszám azonban megbosszulja magát, ugyanis a különböző grafikai effekt beillesztésére nem jutott energiájuk a tervezőknek (ilyenek például a Hardware T&L, textúratömörítés, multitextúrázás, teljes képernyős anti aliasing – amelyek némelyikét a Dreamcast tudja) – ezért lehetséges az, hogy a Dreamcastos Shenmue sokak szerint jobban néz ki, mint bármelyik eddig megjelent PS2-es játék. Ebben persze az is bejátszik, hogy a Dreamcast programozását már kitanulták a fejlesztők, míg a Sony gépére még nem tudnak olyan rutinosan kódolni (a részletes technikai adatokért nézd meg a táblázatot.)

A jó grafika még nem jelent persze sikert: jó játékok is kellene ahhoz, hogy sokan megvegyék az új konzolt. Az első körben megjelent játékok (összesen 29 program volt kapható a megjelenés napján, néhányuk furcsa módon már pár nappal előtte is) között csak pár nagy nevet találunk. Az előbbieken említett Tekken Tag Tournament, és a Madden 2K1 (elvégre Amerikáról van szó) voltak a legnagyobb számban eladott játékok. Népszerű volt még a Ridge Racer V és az NHL 2K1. Mint látható, ezek mind nagy nevek folytatásai, és igazán új játékot nem találhatunk a választékban – talán a kiadók féltek egy kicsit, és megpróbálták jól bejártott szupersztárjaik nevével felmérni a piacot. A legtöbb szerezéses PS2 tulajdonos is szegényes program-kínálatra panaszkodik (a 29 já-



ték ugyan egy vadonatúj gépnél talán nem olyan kevés, de igazán jó, formabontó játék nincs köztük).

A Playstation 2-nek – és a Sony-nak – olyan játékokra van szüksége, ami miatt az emberek megveszik a gépet, ugyanis a folyamatos hibák (se a beígért winchester, se a beígért modem nem lesz kapható még egy évig, ami azt jelenti, hogy kettőnél többen még jó ideig nem lehet együtt játszani. Eközben a Dreamcastra egymás után jelennek meg az internetes játékok támogató játékok – a PS2-es Unreal Tournamenttel, ami pedig többszemélyes játékokra lett kitalálva, senki nem játszik) miatt egyre többen térnek át a rivális Dreamcastra.

Hogy miért kell szerencsésnek lenni ahhoz, hogy valakinek birtokában lehessen egy Playstation 2? Azért, mert a So-

	PLAYSTATION 2	DREAMCAST	XBOX
Processzor neve/típusa	Emotion Engine	Hitachi SH-4	Pentium III
Processzor sebessége (MHz)	294.912	200	733
Maximum poligonszám	75.000.000	5.000.000	150.000.000
Maximum poligonszám statikus árnyékkal	24.000.000	3.000.000	100.000.000
Művelet másodpercenként (millió)	700	360	1466
Multitextúrázás	Nem	Igen, 2X	Igen, 4X
Textúratömörítés	Nem	Nem	Igen, 6X
Maximum felbontás (függ a TV-től is)	1280 x 1024	640 x 480	1920 x 1080
Cache (másodlagos memória)	88 KB	24 KB	320 KB
RAM típus	RDRAM	SDRAM	SDRAM
Memória sebessége (Front Side Bus)	3.2 GB/sec	800 MB/sec	1 GB/sec
Rendszermemória	32 MB	16 MB	64 MB
Adatátvitel sebessége	3.2 GB/sec	800 MB/sec	6.4 GB/sec
Meghajtó	4X DVD	12X GD	5X DVD
Olvasási sebesség	4400 KB/sec	1800 KB/sec	4400 KB/sec
Egy lemez tárolókapacitása	18 GB	1.2 GB	18 GB
Winchester	2001 közepétől kapható	nincs	8 GB
Egyidejű fényforrások száma (a dinamikus árnyékoknál van szerepe)	0	0	8
Controllerek száma	2	4	4
Hangcsatornák száma	48	48	256

ny elkövetett egy hatalmas hibát: nem gyártott elég PS2-t. Hogy ez miért volt így, arra igazából senki nem tudja ■ választ, hiszen egy Sony kaliberű cégnek elméletileg minden erőforrása meg kell legyen ahhoz, hogy annyi gépet gyártsanak, amennyire igény van. Az amerikai piacra félmillió konzolt dobta, ki, ami nagyon kevés az elörendelt 750.000-hez képest. Azóta ugyan hetente 50.000 darabot szállítanak, de még így is vannak olyanok, akiknek egy hónapot kell várniuk a gépre. Azt, hogy egy számítástechnikai boltban előzetes lefoglalás nélkül lehessen venni, el lehet felejtetni, legalább negyed évre. Ehhez még hozzájárul az is, hogy a Sony-nak nem sikerült lecsökkentenie a gyártási költségeket. Egy PS2 előállítási költsége – saját bevallásuk szerint – 470 dollár, és ezt 299 dollárért árúsítják. Így a tavalyi évben a japán óriáscég fő bevételi forrásaként számoltartott PS-eladások (a nyereség 40%-át tette ki) jövőre alighanem még a nullszaldót sem érik el – ezért csökken ■ Sony-részvények árfolyama a világ tőzsdéin. Ez a hiány Európában is jelentkezik, a novemberi megjelenés napján 300.000 gépet kap Nagy-Britannia, 200.000-et pedig Németország. A következő szállítmány viszont csak márciusban érkezik, addig – hivatalos forgalmazó hiányában – e két országon kívül nem lehet legálisan hozzájutni a masinához! (A Sony magyarországi képviselőinek PlayStation-ügyekben illetékes vezetője szerint, tavaszig – hivatalosan – nem lesz hazánkban sem PS2.)

A helyzet persze nem ennyire sötét, egy éven belül a helyzet stabilizálódik, viszont addigra a konkurrencia, a jóval erősebb konkurrencia már valószínűleg a boltok polcain lesz. Néhány olyan játék megjelenését, ami kulcsfontosságú lett volna a

Sony sikere miatt, elhalasztottak. Ilyen a Metal Gear Solid 2, a Gran Turismo 2000 (mivel átcsúszik a jövő évre, át is nevezték GT 3-ra), és a Final Fantasy-játékok, amelyek valószínűleg nem jelennek meg még 2001-ben sem. A halasztás fő oka az, hogy ■ Playstation 2 rendszere alán nagyon nehéz programozni, köszönhetően a kettéosztott processzornak. A most megjelent játékok nem is használják ki a második processzor-részt, ezért maradnak el a várakozásoktól.

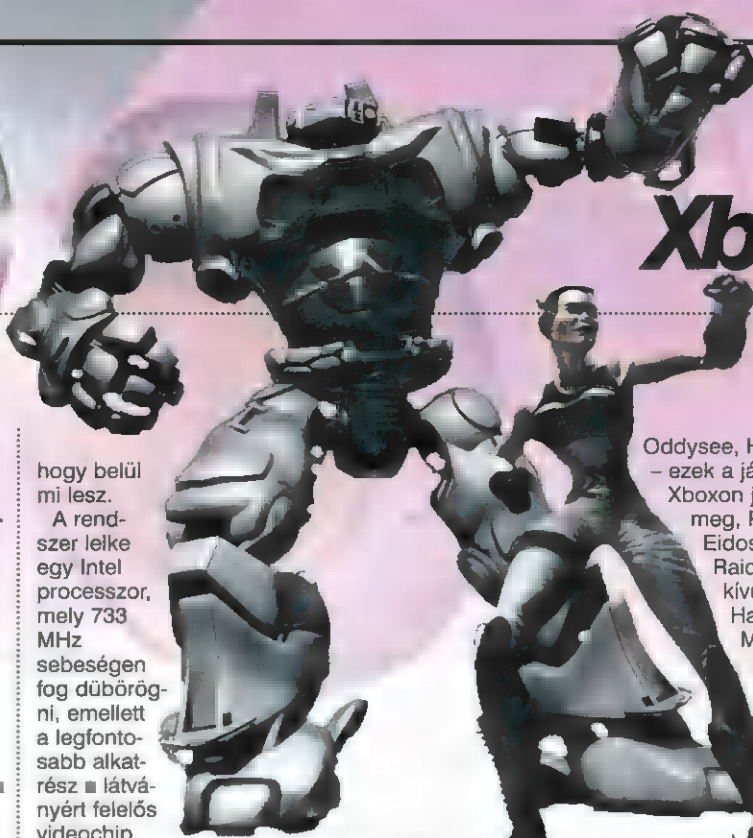
Sajnos kis hazánkban még jó ideig igen drága lesz, csakúgy, mint egész Európában (Angliában 449 dollárnak megfelelő lesz az ára – hogy mitől drágább ott 50%-kal, mint Amerikában, azt ■ Sony nem tudta megmagyarázni, így az adókra hivatkoztak. Az adó csak 16%-kal magasabb, mint ■ tengerentúlon...).

Jó kérdés, hogy érdemes lesz-e meg-

vásárolni a gépet? A PlayStation-nél tapasztaltak alapján célravezető módszernek látszik a várakozás, hiszen a Sega Saturnnal vívott piaci harc miatt egy év alatt villámgyorsan lezuhant az ára – ilyesmi azonban a magyar Sony-képviselő szerint ■ PS2-nél nem várható (ha másért nem, hát azért, mert egyben asztali DVD-lejátszó is, és még a leggyengébb minőségű hongkongi gagyi konkurens árát is hat számjeggyel írják – legalábbis forintban.) A forint kapcsán nyilván mindenben felmerül kis hazánk egyik leggyakrabban használt kérdése: mennyibe kerül? Pontos árát nyilván nem lehet mondani, és ebben a tekintetben ■ valutaárfolyamok átváltási ára nem különösebben mérvadó – lényeg az, hogy a szakértők körülbelül 180-200 magyar forintba saccolják a várható kiskereskedelmi árat, áfástul-mindenestül. Az pedig maradjon közöttünk, hogy a Sony egy éven belül akkor is kénytelen lesz csökkenteni az árát, ha nem is nagyon fűlik hozzá a foga: a Microsoft Xbox és a Nintendo Gamecube személyében ugyanis igazi nehézsúlyú ellenfelek állnak ugrásra készen, hogy elhódítsák a Sonytól a játékkonzolok piacának koronáját.

Grath

grath@mail.datanet.hu

Xbox

Gondolom sokan hallottak közületek az Xbox nevű új konzolról, azonban erős a gyanúm, hogy részletekkel, pontos információkkal nem vagytok el látva. Ennek a rovatnak az lenne a feladata, hogy ezeket megkapjátok, amehhez persze az is hozzátartozik, hogy ha valami nagyon érdekelt a masinával kapcsolatban, írj egy levelet vagy egy e-mailt, és én válaszolok (már ha tudok).

De először is elmondanám azoknak, hogy mi is ■ Xbox, akik semmit nem tudnak róla. Az interneten az év elején kezdtek el hírek szallogni arról, hogy ■ – többek között – a Windows operációs rendszer és Bill Gates vagyona miatt ismert Microsoft is be akar szállni a konzolpiacra. Mivel az ilyen pletykák, ha nem is mindennaposak, de legalábbis megszokottak, nem sokan törődtek a hírel. A Microsoft közben megvásárolta ■ Battletech-univerzumról ismert FASA Interactive-ot, illetve a Bungie nevű fejlesztőcéget. Amikor már mindenki elfelejtette – az internetes hírujságok által elnevezett –

Xboxot, akkor robbant ■ bomba: maga Bill Gates jelentette be, hogy cége több, mint félmilliárd dolláros fejlesztéssel száll a konzolpiacra a három japán óriás mellé.

A bejelentés mindenkit váratlanul ért. Dacára az erre mutató jeleknek (az egyre több – és egyre jobb – Microsoft-játék PC-re, a cégfelvásárlások), sokan még ekkor sem hitték el,

hogy az egyre rosszabb helyzetben levő cég (mint azt bizonyára tudjátok, a Microsoftot az amerikai kormány beperelte a tröszt-törvény megsértése miatt) egy ekkora beruházásra adja a fejét. Pedig Gates nem beszélt a levegőbe, és némi változtatgatás után ma már végleges az új konzol felépítése. Sokáig úgy volt, hogy a masina X alakú lesz, de ezt a gondolatot ■ tervezőmérnökök végül elvetették – de nem is ez a fontos, hanem az,

hogy belül mi lesz.

A rendszer lelke egy Intel processzor, mely 733 MHz sebességen fog dübörögni, emellett a legfontosabb alkatrész ■ látványért felelős videochip lesz, amelyet ■ piacvezető Nvidia szállít a redmondi cégnek. Ezek együtt körülbelül a PS2 teljesítményének ■ háromszorosát nyújtják (vagy legalábbis ezt híresztelik rólok), emellett ■ Xbox rengeteg olyan effektet tud megjeleníteni, melyre ■ Sony új gépe nem képes (ilyen például a teljes képernyős anti-aliasing, azaz ■ recés élek elsimítása, vagy ■ textúra-tömörítés, amivel akár hatszor részletesebb textúrákat lehet tárolni ugyanakkora helyen). Meg kell még említeni ■ merevlemez, amely 8 GB-os lesz – ezerszer akkora, mint a PS2 memóriakártyájáé. Ide lehet majd játékdemókat, előzeteseket, elmentett állásokat letölteni ■ internetről, illetve barátainktól. A hangokért felelős – szintén az Nvidia által szállított – chip képes lesz 3D hatást létrehozni, ami nem csak ■ játékoknál lehet nagyon kellemes, hanem ■ DVD-k megtekintésénél is; a Microsoft ugyanis szintén DVD-n fogja megjeleníteni ■ játékokat. Azt mindenképpen le kell itt szögezni, az Xbox nem egy lebutított PC lesz, hanem egy konzol – billentyű és egér sem lesz hozzá alapfelszereltségként.

A fenti imponáló adatok mellé el kell még mondani, hogy a játékefejlesztők számára még egy nagyon kellemes tulajdonsággal rendelkezik a konzol, mégpedig azzal, hogy nagyon könnyen programozható, köszönhetően a PC-kről ismert DirectX-technológiának. A játékkidő cégek nagyon nagy számban érdeklődnek, már több, mint 150 cég rendelt fejlesztőgépeket, és legalább 450 játék fejlesztésébe vágta bele. Ezek az első körben a legnépszerűbb PC-s és konzoljátékok verziói lesznek, de később a konzol biztos kitermeli saját sztárjait is. Azt hiszem a választék mindenkit megnyugtathat, nem fog csendes kimúltni az Xbox azért, mert nincsenek rá jó programok. Következzen egy kis kedvcsináló: Konami (Metal Gear Solid X, Silent Hill X, Crash Bandicoot X), Capcom (Resident Evil X, Dragon's Lair), id Soft (Quake 3, Doom 3 – utóbbi még nem hivatalos nyilatkozat, csak egy interjúban említette Carmack), Oddworld Inhabitants (Munch's

Odyssey, Hand of Odd – ezek a játékok csak Xboxon jelennek majd meg, PS2-n nem), Eidos (Tomb Raider X), ezeken kívül biztos lesz Halo, Unreal 2, Max Payne, Mechwarrior 4, Elite X, Black & White, Warzone Online, és még több száz

másik. Mint látható, a felsorolásból ■ nagyok közül csak az Electronic Arts (ők a PS2 mellett kötelezték el magukat) és a SquareSoft hiányzik (a pletykák szerint ■ Microsoft velük kapcsolatban egy bejelentésre készül, az biztos, hogy a hivatalos Xbox újság próbaszámának fedőlapján ott virít Squall – hogy ez jelent-e valamit vagy sem, nem tudni).

Egyelőre ennyit az Xboxról, remélem felkeltettem az érdeklődésedet! A végére még két fontos dolog: ■ konzol megjelenése (legalább 50 játékkal) 2001 szeptemberében lesz, ■ gyártás már pár hónap múlva beindul, és ami a legszebb: az európai piacot Magyarországról fogják ellátni, itt lesz az egyik Xbox gyár!

Grath
grath@mail.datnaet.hu

(Lapzárta után érkezett a hír, hogy az Electronic Arts is bejelentette: megkezdtek legnépszerűbb sportsorozataik (NBA, NHL, FIFA) fejlesztését Xboxra.)





Gamecube



Az utóbbi időben sok hozzá(nem)értő újságíró hajlamos a Nintendo végnapjairól, illetve bukásáról beszélni, de hát ez azért közel sem fedi a valóságot. El kell ismerni, hogy az N64 nem volt egy siker-sztori, de a Nintendo már túl öreg róka ahhoz a szakmában, hogy csak úgy le lehessen írni. Ezt látszik igazolni a valami-kor jövőre megjelenő Gamecube is.

A Nintendo jó (?) szokásához híven sokáig titkolózott az új gépét illetően. Nagyon körültekintően szivárogtatták ki az információkat, mert mint mondogatták: sok technikai újdonsággal szolgálnak, és nem akarják elrontani a meglepetést – főként nem a riválisai számára. Sokáig még az sem volt biztos, hogy egyáltalán Gamecube lesz a masina neve – jó ideig Project Dolphin néven futott a fejlesztés. (Mellesleg emlékszik még valaki az „Ultra 64” márkajelre? A Nintendo mindig is híres volt az efféle packázásról...)

Magáról a hardverről a következőket lehet tudni. A gép képes lesz MPEG-2 formátum lejátszására, tehát tuti videó-jelenetek színesítik majd a GameCube játékokat is, de sajnos nem lesz DVD kompatibilis. A DVD-kérdésnek nem technikai, hanem elsősorban pénzügyi okai



vannak. Aki DVD lejátszót kíván gyártani, annak gépenként 20\$-t kell perkálnia a DVD Forumnak, s ezt a Nintendo nem kívánta beépíteni a gép árába. A Sonyval ellentétben kizárólag játékokra szánja a gépet. A kalózkodás elkerülése érdekében mellesleg a Nintendo lemezek speciális méretűek lesznek: 8cm átmérőjű Matsushita-féle optikai diszkeken érkeznek majd a játékok. Ez sajnos nem csak a kalózkodást keserítheti el (arról nem is beszélve, hogy náluk az ilyen irányú rosszulletek is hamar elmúlnak), hiszen míg egy normál DVD lemez 4.7GB-os adatmennyiséget tesz lehetővé, addig egy mini DVD-re maximum egy vagy két gigabyte fér el. Jó, persze azért az sem kevés.

A gép nem véletlenül kapta a nevét: határozottan kocka formája van. Az irányítóval kapcsolatban eleinte az a hír járta, hogy nem terveznek D-Padot (csak két analóg kart), de ez olyan negatív visszhangot eredményezett, hogy mégis lesz hozzá. Csakúgy mint a Dreamcast irányítóján, alul analóg gombok is vannak. Igazi szenzáció továbbá, hogy a Nintendo új hordozható gépe, a GameBoy Advance is csatlakoztatható controllerként. Magyarul olyan irányítókkal játszhatunk egymás ellen, amiknek külön képernyőjük van!

Biztosra vehetjük, hogy a GameCube-bal is lehet majd Internetezni, hiszen a Nintendo már leköszölte a modemekről készült fotóit is. A többes szám nem véletlen: 56K-s hagyományos modem, és kábelmodem egyaránt kapható lesz hozzá. (Úgy tűnik, mind a kettőt külön lehet majd megvásárolni, jöllehet a jövőben természetesen elképzelhető lesz árukapcsolás.)

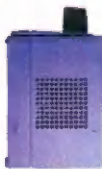
Persze a legtöbben nyilván azt szeretnék megtudni, hogy melyik a jobb gép: a Gamecube vagy a PlayStation 2? Nos ez korántsem ilyen egyszerű. A két gép felépítése annyira más, hogy balgaság lenne mondjuk a poligonszám alapján ítélni. (A Sony amúgy is csak erre az egy dologra ment rá. Iszonyatos számokat hozott nyilvánosságra, amik azonban kissé megtévesztőek, lévén, hogy az Emotion Engine-nek a grafikán kívül, a játék egyéb részeiről – nem utolsósorban például a mesterséges intelligenciáról – is gondoskodnia kell. Például a Ridge Racer V összesen 3 millió poligont használ.) A fejlesztők szerint sok érv szól a Gamecube mellett. Ilyen például, hogy egyszerre 8 rétegben renderel. Ameddig a PS2 egy fázisban a grafika alapgeometriáját építi fel, addig a Gamecube azon kívül még 7 további munkálatot (ér-



des hatást, árnyékolást, tükröződést, stb.) is fel tud vinni a felületre.

Szintén ide tartozik, hogy a Gamecube hardveresen tömöríteti a textúrákat, mely lehetőség teljes egészében hiányzik a PS2-ből.

A Gamecube igazi erőssége továbbá a 405MHz-es Power PC „Gekko” processzor, mely több játékfejlesztő szerint a legizmosabb, ami valaha is egy konzolba bekerült. Gyorsaságban egy 733MHz-es Pentiummal vetekszik, köszönhetően a benne rejlő 256K second level cache-nek. Ugyanebből a PS2-ben



mindössze csak 16K van, és még az X-Boxban is csak 128K.

Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy akkor a Gamecube talán még az X-Boxszal is állja majd a

versenyt? A Nintendo elnöke, Hiroshi Yamauchi eléggé optimistán látja a helyzetet. Mint mondja: „Rendeteg ember van az iparban, akinek göze sincs a játékokról. Kiváltképp egy amerikai óriás cég képzelet azt, hogy ha egy nagy halom pénzt meglobogtatva körülveszi magát szoftvercégekkel, mindjárt elérheti azt, amit a Nintendo már megtett. Szerintünk aligha megy ez ilyen könnyen.”

A Gamecube pontos megjelenési dátuma még nem tisztázott, ami nyilván annak köszönhető, hogy még nincs kész szoftver a géphez. Egyelőre kb. 20 fejlesztés alatt álló játékról tudni. Hogy csak a legnagyobb neveket említsük: a Retro Studios a jó öreg Metroid-licenc alapján fejleszt egy játékot, a Rare a Perfect Dark 2-n, illetve a Banjo-Kazooie 3-on dolgozik, a Nintendo adu ásza, Shigeru Miyamoto pedig már az új platformra igyekszik átültetni Mariot és Zeldát. Nos, ha úgy vesszük, végül is csak ezekért érdemes lesz már megvenni a gépet.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

GAMECUBE



playtime! 01/01



Final Fantasy IX

Végre megérkezett az angolnyelvű verzió is



Medal of Honor Underground

A szabadságharcos ismét harcrakész



Tomb Raider Chronicles

Nincs karácsony Lara nélkül



Quake 3

A világverő Dreamcaston is folytatja a heriget



Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Tószegi Szabolcs
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Üzletkötő: Boruzs Krisztina
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Németország: Vogel International
Mark Hauser
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia: Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
532 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee # FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.
Bevezető áron 644 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5756 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használhatók fel.

Keress december 15-től az újságárusoknál!

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiaç legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák

